

15F  
Le journal des  
consoles Sega

15F  
avec ses cartes  
collectors

# SCOOP !!

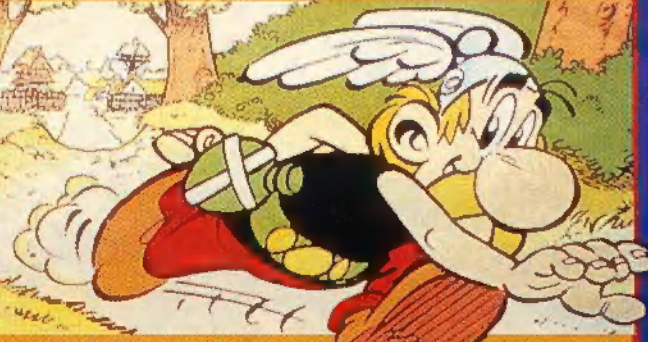


? La Reality  
de Nintendo  
et la Jaguar  
d'Atari !

# BANZAI

Le magazine des consoles Nintendo avec ses cartes collectors

## Astérix



La potion magique  
d'Infogrames !



## SUPER NBA BASKETBALL

La Dream Team sur  
Super Nintendo.



Le combat  
continue sur  
Super Nintendo



## DRAGONBALL Z



## MORTAL KOMBAT

Mieux que SF 2 ?



✓ SNIN  
✓ NES

## JURASSIC PARK

✓ GB

La trilogie d'Ocean

SONY



IMAGESOFT

Sony s'attaque aux  
jeux vidéo :

LAST ACTION HERO et  
CLIFFHANGER à venir !



Kirby  
sur Nes  
c'est  
gonflé !



Mystic Quest  
sur  
Game Boy

Un jeu mythique !

N° 15  
SEPTEMBRE 93

M 4485 - 15 - 15,00 F



Suisse : 4 FS  
Belgique : 110 FB  
Canada : 3,5 \$

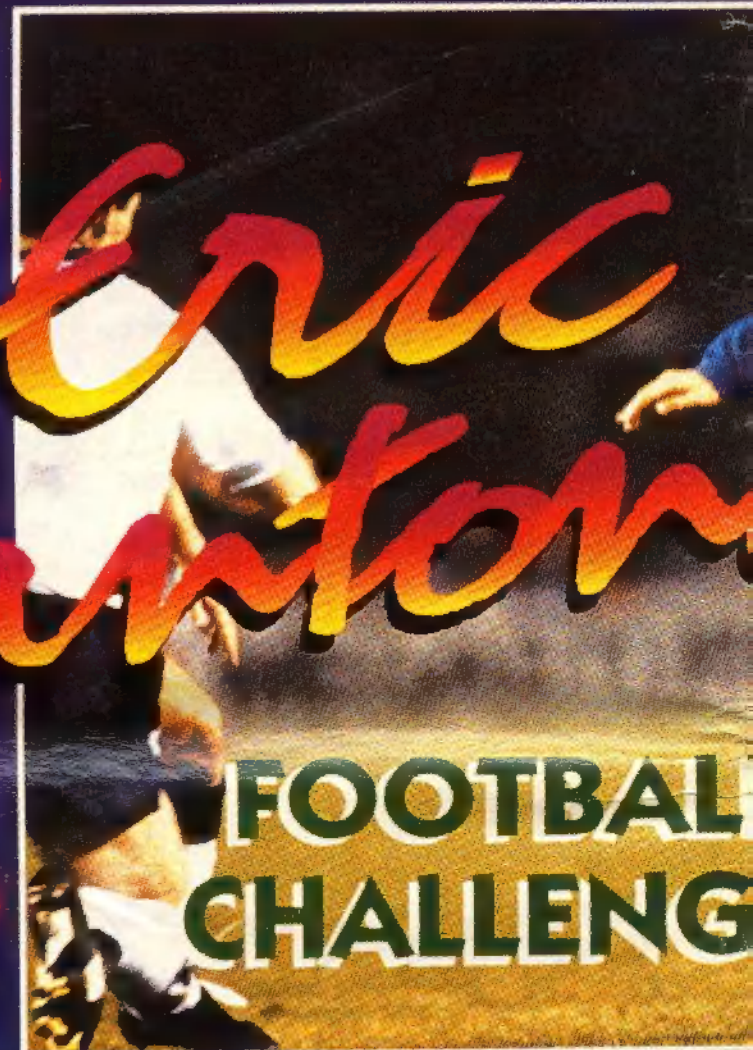
Portugal : 450 escudos  
Guadeloupe/Guyane/  
Martinique/Réunion : 22,50 FF

**BEAT**  
The ★  
**BEST**  
LUDI SPORT

# LE BUTEUR



LICENSED BY  
**Nintendo**



**COOPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**ET C'EST PARTI...**

Sur Les coups de pied arrêtés, visualise les trajectoires de la balle, grâce à ta manette. Le pénalty est discutable ! Ce but est réellement extraordinaire... n' hésite pas à revivre l'action au ralenti ! Un grand nombre de sprites à l'écran et une vue de trois quart arrière du stade confèrent un réalisme étonnant à l'action.

**GAME BOY**™

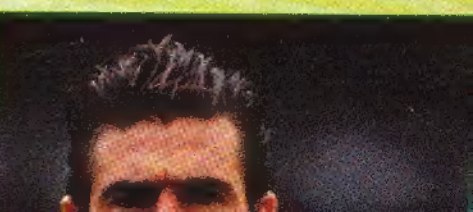
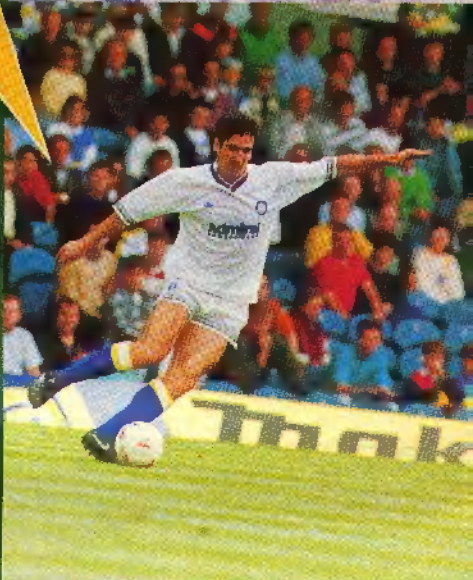
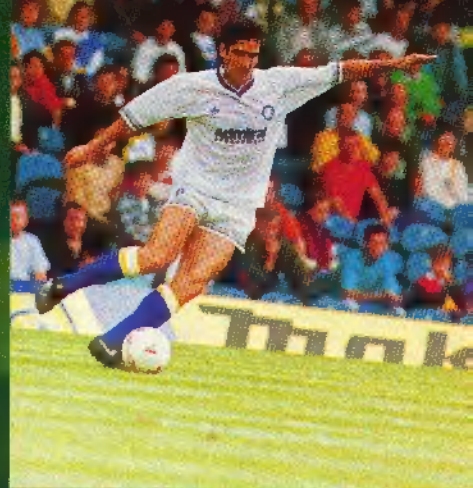


36.15  
LUDI  
GAMES

**Nintendo**®

NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO

# C'EST TOI !



COMMANDE  
TON SUPER TEE-SHIRT  
ERIC CANTONA  
(VOIR À L'  
INTERIEUR DE LA  
BOITE)



elite



## OPTIONS ET CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

- Choisis une équipe parmi 64.
- Joue en match amical, en championnat international, en salle ou à l'extérieur.
- Définis la stratégie de ton équipe, la vitesse des joueurs, leur puissance, et les différentes formations d'attaque et de défense.

**SPECTACULAIRE,  
MANIABLE, RAPIDE  
ET TRES  
PERFORMANT. POUR  
TOUS LES  
INCONDITIONNELS  
DE FOOTBALL ET LES  
FANS DE CANTONA !**

NOM: CANTONA  
PRENOM: Eric  
DATE DE NAISSANCE: 24/05/66  
TAILLE: 1,87 m  
PROFESSION: Footballeur  
CLUBS: Auxerre, OM, Bordeaux, Montpellier,  
OM, Nîmes, Leeds, Manchester United.

PALMARES:  
28 sélections nationales, 10 buts depuis  
le début de la saison.

QUALITES PARTICULIERES:  
- Très bon remiseur  
- Très bon touché de balle -  
- Passage d'un jeu court à un jeu long avec une facilité  
déconcertante  
- Parfaite osmose entre les qualités physiques et techniques  
- Puissance de frappe  
- Sens du jeu en profondeur  
- Faculté de décalage pour un partenaire





## LA MALICE

(Ocean/SNES)

Denis la malice est le sale garnement qui gâche la vie du pauvre Mr. Wilsons. Voici donc encore et pour changer, une nouvelle adaptation de film (une manie qui rime décidément

La rentrée tout le monde y a droit, les éditeurs aussi... Et ils ont décidé de ne pas chômer : des dizaines voire des centaines de produits prévus sur la gamme Nintendo, c'est le résultat de leurs devoirs de vacances. Donc on prend le pli et on rajoute des pages pour en parler... Et tout ça pour le même prix. Bénéfice net pour vous : des économies pour sauter sur tous les tops du mois. En plus, pas de jaloux : toutes les machines de la gamme sont fières d'accueillir au moins un hit. Cybernator et Dragon Ball Z sur SNIN (en fans de dessins animés aux yeux bridés, on adore) la Nes a son Kirby et Mystic Quest envahie la GB, en voilà une rentrée qu'elle cartonne !

Et puis la rentrée, c'est la période des plus : plus de photos, plus de couleurs, plus de news... Plus de tout ! Alors si ça vous prend de nous en glisser deux mots dans le courrier, on ne demande pas mieux... Et pour adoucir votre douloureux retour sur les bancs d'écoles, un superbe poster d'Astérix pour se sentir bien dans sa chambrette : et la suite des "techniques ultimes" de Street Fighter (vivement novembre pour enfin avoir droit au turbo !). Tout ça n'est rien quand on pense aux fantastiques fatouages de Dragon Ball Z du prochain numéro, et à tout le reste...

- 4 NEWS ● 10 DOSSIER JURASSIC PARK
- 14 LES TESTS DU MOIS

- Cantona (Super Nintendo),
- Pocky & Rocky (Super Nintendo),
- F1 Pole Position (Super Nintendo),
- Super NBA Basketball (Super Nintendo),
- Mortal Kombat (Super Nintendo),
- Dragon Ball Z 2 (Super Nintendo),
- Astérix (Super Nintendo),
- Cybernator (Super Nintendo),
- Kirby's adventure (Super Nintendo),
- Mystic Quest (Game Boy),
- Bionic Commando (Game Boy)



- 36 BIDOUILLES
- 38 LES PETITES ANNONCES



Que vas bien encore pouvoir inventer ce garnement de Denis !

chats, souris, gramophones qui vous enverront à la figure leurs vieux tubes ou leurs tasses ébréchées et j'en passe... L'animation du personnage est pas mal tout comme l'ambiance sonore. Pour les fans de Denis (non de Jordy !).

## GP-1

(Atlus/SNES)

Dans ce jeu de moto, vous allez avoir l'occasion d'enfourcher l'une des superbes machines mises à votre disposition. Vous pouvez prendre part à des courses sur les circuits officiels : Suzuka (Japon), Interlagos (Brésil), Magny-Cours (France), Phillip Island (Australie)... Soit 13 circuits au total. Vous avez le choix entre 6 motos, 6 mécaniciens et entre le contrôle manuel ou automatique de la vitesse. A chaque course gagnée, de l'argent vous est crédité. Comme ça, vous pourrez l'investir dans de nouveaux équipements. Plusieurs musiques vous accompagnent dans votre quête de la postérité. Les graphismes en mode 7 sont sympas, l'animation est assez fluide, mais le son est très moyen. C'est en fait plus un jeu d'action qu'une véritable simulation de course. Plus de détails le mois prochain.



Denis la Malice adapté du film...

avec planche à billets !). Ce jeu de plateforme vous mettra dans la peau du pré-pubère nommé Denis. Il peut marcher (heureusement pour lui !), courir, sauter, s'accroupir et, utiliser divers objets comme les pistolets à eau ou les lance-pierres. Vous rencontrerez pas mal d'ennemis tels que,



GP-1, une course de motos qui décoiffe ! La vitesse sans les chutes !

**Le mois prochain dans Banzzai :**  
**les supers Tatoos de Dragon Ball Z2**  
**Et pour ceux qui ne pourront pas attendre, celui de Bubsy dans Supersonic N°14**



Les prix des cartouches : c'est simple ! Deux petits bonhommes qui tirent à la corde et deux prix en dessous. Ça veut dire quoi ? Que le prix est entre les deux et approximativement plus près du prix de gauche que de celui de droite. Un exemple et on n'en parle plus : 450-550 pour les bornes et le prix est d'environ 480 F. Voilà, c'est fait...

**BANZZAI 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS - Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60 - Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31**  
**RÉDACTION :** Rédacteur en Chef : Frank Ladoire - Rédacteurs : Animal, Lionel Vilner, David Taborda, Michaël Valensi, Hong Hai Vuong - **RÉDACTEURS GRAPHISTES :** Maquette, création artistique : Séverine Dreux-Besnard - **Infographie vidéo :** Godefroy Luong - **Scanner / Flashage :** Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg - **Dessinateur :** Rémy Gross - **SECRÉTAIRE DE RÉDACTION :** Thierry Pierre - **PUBLICITÉ :** Directeur de Publicité : Antoine Harmel - **Directeur Commercial & Marketing :** Lionel Pilet - **Assistante Direction Commerciale :** Stéphanie Rumpfer - **Assistante de Publicité :** Katia Rouxel - **FABRICATION :** Chef de Fabrication : Jacques Gouffé - **Secrétaire de Fabrication :** Isabelle Dubuc - **DIFFUSION, VENTES :** Responsable : Olivier Le Potvin - **TE 73 - Tél :** (1) 45 22 38 60 - **Correspondance Abonnement :** 36 rue de Picpus - 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 - **Tarif abonnement France :** 6 numéros / 115 francs - **PROMOTION :** Responsable : Véronique Gardy - **TELEMATIQUE :** Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen - **COMPTABILITE :** Chef Comptable : Leila Aïthabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel - **ADMINISTRATION :** Pascale Bry assistée de Janick Brohan - **DIRECTION EDITORIALE :** Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli - **Directeur Délégué :** Patrick André - **Directeur Adjoint des Rédactions :** Stéphane Lavoisard - **IMPRESSION :** Imprimerie de Massy - **Jean Didier** - Banzzai est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. - N° Commission paritaire 73904 - Dépôt légal 3<sup>ème</sup> trimestre 1993 - N° ISSN : 1169-0658  
 La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayants-cause, est illicite (alinéa 1<sup>er</sup> de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. - L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. - La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. **Crédit photo et Copyright :** Nintendo, Nes, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co.Ltd - Couverture : Dragon Ball Z © 1993 Bandai. - visuel extrait du jeu Mortal Kombat © Acclaim - visuel extrait du jeu Kirby's Adventure © Nintendo - visuel extrait du jeu Super NBA Basketball © Tecmo - visuel extrait du jeu Jurassic Park TM © 1993 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc. - visuel extrait du jeu Astérix © Infogrames © Les Editions Albert René 1993  
 Ce numéro comporte 40 pages + un encart jeté de 4 pages.

# BATMAN RETURNS

Konami/SNES)  
L'homme chauve-souris est de retour dans cette adaptation du célèbre film de Tim Burton. Cette fois-ci, il doit contrecarrer les plans du célèbre Pingouin qui envisage sérieusement de devenir maire de Gotham City avec l'aide de son cirque du triangle rouge. Ce stratagème cache en réalité de dangereux vilains pas beaux : clowns, motards à tête de mort, lanceurs de couteaux, pyromanes corses... heureusement Batman est là pour les éliminer. Il dispose sur sa ceinture dorée d'armes telles que le "bat rang" et le "pistolet rope", et ça fait très mal. Sur son chemin, il devra délivrer les enfants kidnappés par l'ignoble pingouin, éclater ses ennemis contre les murs, se protéger avec sa cape et, évidemment, affronter les classiques boss de fin de niveau : Catwoman, Grinder, Pingouin, etc. (N.B : parmi tous les stages, il y a une scène sympatoch avec la Bat Mobile !). Heureusement, il pourra ramasser pendant sa ballade pleine de dangers des points d'énergie sous forme de cœur. Côté réalisation, quasi rien à dire si ce n'est que les sprites sont vraiment gigantesques et les décors d'excellente qualité (scrollings



Ça ne doit pas être drôle de se faire attraper par le col. Surtout lorsque c'est par le bras musclé de Batman !

différentiels !). Quant à l'ambiance sonore, elle est comme celle du film, c'est à dire superbe ! Seule l'animation m'a laissé sur ma faim. Batman réussira-t-il à déjouer les plans de l'infâme Pingouin ? A vous de voir... sur la Super Nintendo !



Batman fait d'une pierre deux coups avec un superbe coup de pied sauté... Efficace non ?



Pris entre deux feux, Batman ne sait plus où donner de la tête !



Voici l'arme la plus secrète et la plus surprenante de notre héros masqué ! Malheureusement pour lui ce coup de cape lui retire de l'énergie. A utiliser donc avec modération !



**GAGNEZ !**  
Des lecteurs PHILIPS CD-i,  
des montres et des Tee-shirts Supergames  
avec

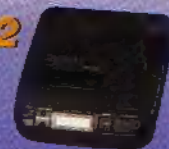
**SUPERGAMES**  
LE SALON DES JEUX VIDEO ET DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

sur le  
**36 68 20 90**

**gagnez !**

Un Lecteur de CD portable

**36 68 21 02**



Un vélo tout terrain,

**36 68 21 01**

**36 68 21 01**

Des CD Michael Jackson

Un walkman Sony,  
**36 68 21 01**



**36 68 21 02**  
DO THE FUNK 7 et 8

GRAND JEU

**ALIEN 3**

GAGNEZ

DES CONSOLES DE JEUX SEGA MEGADRIVE

DES DISQUES COMPACTS ROCKLINE

DES TEE-SHIRTS ALIEN



**36 68 80 33**

DEFIE ALIEN ET GAGNE DES SUPER CADEAUX

et sur votre minitel :  
le N°1 des bourses  
d'échanges de jeux vidéos,  
**36 15 code CANAL 21**

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute. En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute. pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 0,19 F à la connexion plus 2,19 F par minute. Ces services géniaux sont édités par News Télémedia, BP N° 428.09, 75424 Paris Cedex 08.

CODE MEDIA

141

# NEWS

## Express

### ARCUS ODUSSEY (Loricel/SNIN)

"Il était une fois une sorcière nommée Castomira. Elle vivait dans la contrée d'Arcus et souhaitait la destruction du monde entier..." (Wouah la mégalo !)

C'est là que vous intervenez pour anéantir son diabolique projet et, assurer comme d'habitude, la victoire du bien sur le mal ! Vu par dessus en 3D isométrique (si vous comprenez pas le terme, regardez les photos, ça aide), vous avez le choix entre 4 personnages avec



chacun leurs caractéristiques et armes propres (Diane l'archer avec bien évidemment son joli arc, Jemma qui n'a pas son pareil à l'épée, Erin le guerrier et, Bead le frêle magicien). Il faut souligner 2 bonnes choses : on peut jouer à 2 simultanément et on peut même sauver ses parties ! Tout au long des 8 quêtes que vous propose cette aventure de 12 megas, vous traverserez de nombreux niveaux truffés de trappes et d'énigmes

toutes aussi palpitantes les unes que les autres ! Bientôt sur SNIN, courant novembre si tout va bien.



## SUPER PUTTY

(System 3/SNES)

Sorti en premier sur micros sous le nom de Silly Putty, voici une cartouche qui apportera humour et chaleur dans votre chère maisonnée. Et pour cause... la boule de gomme que vous incarnez est vraiment très spéciale. Elle peut absorber, gonfler (pour mieux éclater !), écraser (les monstres de préférence !), et s'allonger pour passer



Super Putty va vous en faire voir de toutes les couleurs. L'action est bien présente pour un jeu plein de charme !



Super Putty, un nouveau héros qui peut se déformer dans tous les sens...

de plates-formes en plates-formes. Votre but est de sauver les "bots" et de les ramener à leur soucoupe volante. Mais

comme toujours, il y a des ennemis qui ne sont pas du tout d'accord : tomates, œufs, martiens, ressorts, araignées... et des boss pas cotons qui vous en feront baver ! Avec une animation totalement délirante,

ce jeu qui sortira bientôt sur la Super Nintendo, vous éclatera sans aucun doute !

## MECHWARRIOR

(Activision/SNES)

L'aventure que vous allez vivre se déroule dans un futur plus ou moins proche. De vils inconnus ont décimé votre famille et pour vous venger, vous décidez de construire un gros robot bien costaud, le Mechwarrior ! Vous évoluez dans un décor en mode 7 à la recherche des terroristes, assassins à l'occasion. A côté du côté "shoot'em up", il y a aussi un côté gestion, assez simplifié ne vous en faites pas ! Dans un bar malfamé, vous ferez d'intéressantes rencontres, vous en tirerez des infos à ne surtout pas négliger. Dans votre Q.G., vous pourrez

votre vengeance qui, je vous le rappelle, se mange très froide !

## AMERICAN CHALLENGE

### LAMBORGHINI

Connu des possesseurs de micro sous le nom de Crazy Cars 3, Lamborghini American Challenge propose des options de jeu assez sympa. Dans la première, vous courez seul sur plusieurs circuits des USA, pour gagner diverses courses, tout en pariant de l'argent afin d'augmenter votre capital, ceci pour pouvoir customiser votre bolide pour ainsi gagner d'autres courses... Il y a aussi un mode deux joueurs, excellentement bien réalisé avec un écran pour chacun des joueurs (ça s'appelle un "Split Screen"). Une autre option vous permet d'utiliser

votre superscope qui traîne au fond du placard pour canarder ceux qui osent vous dépasser, pendant que votre copain pilote votre caisse. "LAC" est un jeu qui s'annonce sous les plus beaux auspices (peut-être hospices), et que l'on attend avec impatience.



Lamborghini American Challenge

négoier vos contrats et obtenir de plus amples renseignements sur les missions. Avec les sommes récoltées en cas de succès, vous pourrez mieux équiper et/ou vous acheter de nouvelles machines de mort. Et tout cela pour assouvir



L'intérieur de votre vaisseau. La haute technologie est au rendez vous pour vous aider à mener à bien votre mission. Une adaptation réussie du dessin animé Robotech...

# NEWS



## SONY

La rentrée 93 apporte son lot de nouveaux intervenants sur le marché des jeux vidéo notamment Sony, le géant de l'électronique grand public, qui se lance avec frénésie (tous les jeux sont prévus en novembre) sur Super Nintendo. Près de six titres sont annoncés : Last Action Hero, Cliffhanger, Skyblazer, Flashback, Chuck Rock et Equinox. On vous en parle dès le prochain numéro.



Cliffhanger, d'après le dernier film de Stallone. L'action se déroule comme dans le film en montagne et vous aurez fort à faire pour vous en sortir !

## PROJECT REALITY

Project Reality : la console Nintendo 64 bits !

Fini les rumeurs ! C'est officiel, il n'y aura pas de lecteur CD-Rom pour la Super Nintendo. Pas la peine d'épiloguer dessus, pas de château en Espagne, on se calme, on arrête les fantômes : PAS DE LECTEUR CD-ROM Nintendo pour la Super Nintendo ! C'est clair ?

En revanche, rejouissez-vous, les projets de la société nippone pour les années à venir sont encore plus fous que tout ce que vous avez pu imaginer ! En effet, Nintendo vient de passer un accord avec la société Silicon Graphics & MIPS Technologies pour développer une nouvelle plateforme ludique 64 bits. Pour mémoire, la Super Nintendo fait partie de la génération des 16 bits. Pour schématiser, cette machine 64 bits sera environ 16 fois plus puissante que la Super Nintendo.

Les caractéristiques de la bête sont d'ailleurs impressionnantes : microprocesseur 64 bits, équivalant à un microprocesseur 100 MHz (c'est à dire plus rapide que n'importe quel PC du marché, même un 486. Les connaisseurs apprécieront), carte graphique 24 bits (c'est à dire 16 millions de couleurs à l'écran), gestion de la 3D en temps réel, 100 000 polygones générés par seconde, 100 Mips (100 millions d'instructions par seconde), textures et "antialiasing" en temps réel (techniques utilisées dans Terminator 2) et résolution graphique compatibles avec la future télévision haute définition. Pour résumer, cette console dépassera tout ce qui se fait actuellement dans le domaine ludique même dans les meilleures salles d'arcade. Autre application, toujours ludique, la réalité virtuelle. En effet, cette console sera si puissante que les développeurs font enfin pouvoir envisager des applications virtuelles de qualité (3D formes pleines ou carrément images de synthèse). On peut s'attendre à voir fleurir toutes sortes de périphériques dédiés à la machine (gants, lunettes à cristaux liquides...) La date de sortie est prévue pour l'année 94 en arcade et pour l'année 95 dans les foyers pour un prix d'environ 250 \$, c'est à dire 1500 francs.

Après avoir investi dans la musique en produisant des artistes comme Michael Jackson après le rachat de CBS, après le cinéma en rachetant la Columbia Pictures, Sony se lance maintenant dans le jeu vidéo et tape très fort : rachat de Psygnosis et sortie de jeux choc. Un début prometteur qui laisse envisager de grandes réalisations !



## GAME PHON



**JOUE ET GAGNE**

LA SUPER CONSOLE

SEGA CD MEMORIE II

Avec le 7 "SUPER GOAL WORLD LEAGUE BASKET BALL" ET DES EQUIPEMENTS DE BASKET (PAINERS, BALLONS, CHAUSSURES, T-SHIRTS...)

**PIX FOOT**  
Dribble, contre et shoote au But  
☎ 36 68 10 16

**FUTURPIX**  
Dans le 3ème Millénaire, accompagne PIX dans ses combats  
☎ 36 68 74 80

**TRAININGPIX**  
Donne-toi toutes les chances de gagner. Entraîne toi sur TRAININGPIX  
☎ 36 70 10 61

**PREHISTOPIX**  
Attention, dinosaures en liberté  
☎ 36 70 65 00

**PIX P.A.**  
Dialogue avec les Players comme toi et échange tes cassettes et tes impressions de jeux.  
☎ 36 70 97 32

**PIX SCOOP**  
Les dernières Infos, les nouvelles du monde des Players, les K7 au "TOP"  
☎ 36 70 53 00

**MAGICPIX**  
Ta ligne de défense est béton. Passe à l'attaque... PANIER !  
☎ 36 70 10 62

**PIXTOR**  
Pour une fois soit démoniaque avec PIX  
☎ 36 70 10 65

2,19 F/Min (pour les 36 68)  
8,76 F/ Appel, 2,19 F/Min (pour les 36 70)

1	2	3
4	5	6
7	8	9
*	0	#

- MAGICPIX**  
1.2.3. -> Ligne d'Attaque  
4.5.6. -> Ligne Centrale (Menour)  
7.8.9. -> Ligne de Défense  
\* -> Shoot - Interception  
# -> Validation
- PIX FOOT**  
1.2.3. -> Ligne d'Attaque  
4.5.6. -> Milieu de Terrain  
7.8.9. -> Ligne de Défense  
\* 0 # -> Goal : Bloquage à gauche, au centro, à droite
- PREHISTOPIX**  
2. -> Soute  
6. -> Tira au fusil sonique  
8. -> Balastré-toi
- FUTURPIX**  
2. -> Jette, donne ou prend  
3. -> Stop à la tête  
4. -> Stoppe  
5. -> Donne ou prend ou coupe  
6. -> Avance  
8. -> Balastré-toi, donne ou prend
- PIXTOR**  
7. -> Shoot, intercepte ou bloque  
8. -> Balastré-toi, donne ou prend

# NEWS



Les petits personnages du jeu entièrement réalisés en pâte à modeler à l'origine...

## CLAY FIGHTER

Dans la rubrique "des clones de Street, en veux-tu, en voilà", Clay Fighters que l'on doit à Interplay apporte une touche d'originalité sans pour autant renouveler le genre. Comme dans Street Fighter, on a droit à un mode championnat (à un joueur) et à un mode versus où deux joueurs s'affrontent en duel. Et le plus me direz-

vous. Très bonne question, et je vous remercie de l'avoir posée. Si vous voulez tout savoir, Clay Fighters s'avère très jouable et, qui plus est, très drôle. Il n'y a qu'à écouter la musique digitalisée de l'intro pour s'en convaincre. Et encore, je ne vous ai pas parlé des combattants loufoques et criants de vérité. Après une perquisition dans les locaux d'Interplay, nous pouvons vous révéler en exclusivité mondiale que les personnages de Clay Fighters ont, dans un premier temps, été

réalisés en pâte à modeler. Les programmeurs ont ensuite filmé et numérisé tous les mouvements des figurines (un peu comme Acclaim pour Mortal Kombat) ce qui confère un grand réalisme à la cartouche. Rendez-vous pour le test qu'on espère très proche.



Zangief aurait-il inspiré les auteurs de Clay Fighter ? En tout cas, ici, plus on rigole...

# LE SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS SUPERGAMES

du 24 au 28 novembre 93  
Parc des Expositions - Porte de Versailles - Paris



Tapez **3615 SUPERGAMES**  
ou composez le **36 68 20 90**

pour obtenir toutes les infos sur Supergames 93  
mais aussi sur les nouveautés de la High-Tech de loisirs.



Participez à nos quizz et  
gagnez de nombreux lots.

AVEC



Devenez un visiteur privilégié de Supergames 93 en profitant de tarifs exceptionnels.  
Commandez dès aujourd'hui votre :

"Formule Journée" à 30 frs au lieu de 50 frs sous forme d'une carte coupe-file pour les animations du salon  
"Formule Non-Stop" pour 95 frs une carte nominative vous permettra d'entrer autant de fois que vous le voudrez sur Supergames pendant les 5 jours. Cette carte vous servira également de coupe-file pour les animations du salon.

Oui, je commande \_\_\_\_\_ "Formule(s) Journée" et/ou ma "Formule Non-Stop",  
je joins mon règlement de \_\_\_\_\_ frs par chèque bancaire à l'ordre de Showay.

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Pour la "Formule Non-Stop" adressez un bulletin par personne ainsi qu'une photo d'identité.

## ATARI SORT SES GRIFFES

La nouvelle machine d'Atari risque fort de révolutionner les jeux vidéos et ce dès le 1er novembre aux Etats-Unis (la sortie en France est prévue pour le mois de mars 94). La machine comporte 5 microprocesseurs spécialisés et est architecturée autour d'un bus 64 bits. Atari semble avoir mis le paquet puisque cette console est fabriquée en association avec le géant IBM et avec la participation de Time Warner, l'une des plus grandes "majors" de cinéma. Plusieurs éditeurs sont annoncés dont Acclaim. Pour plus de renseignements sur cette nouvelle bombe d'Atari, reportez-vous à la méga-présentation du Jaguar dans Génération 4 N°59.

## DUCK TALES 2

Mettant en scène l'oncle Picsou et sa petite famille, Duck Tales 2, suite de son prédécesseur est un jeu de plateformes (encore !) de chez Capcom mariné à la sauce Disney. Comme dans l'épisode précédent, il faudra choisir parmi cinq niveaux et éventuellement trouver un ordre idéal pour finir le jeu. Les aventures de Picsou prendront place en Egypte, dans un chateau hanté, sur une épave... Bien sûr la réalisation est très bonne et le jeu est rempli de plein de petites idées sympas comme par exemple la possibilité d'utiliser la canne de picsou pour diverses choses. Un jeu de plateformes que l'on attend impatiemment.



Oncle Picsou enfin vedette d'un jeu !



# NEWS

## SIM CITY

Sorti déjà sur de multiples supports, notamment sur micro, Sim City débarque en cette fin d'année sur Super Nintendo. Il s'agit d'un véritable jeu de stratégie. Vous jouez le rôle de maire et de gestionnaire d'une jeune cité. Vous pouvez à loisir emprunter de l'argent (qu'il vous faudra rembourser tôt ou tard !) pour le réinvestir en divers constructions, écoles, usines, immeubles... l'important étant d'élaborer le plus rationnellement possible ses constructions, en installant par exemple les bibliothèques près des usines, histoire de monter l'intellect de tous, en même temps que leur créativité ! Mais attention Bowser, le terrible tyrannosaure (décidément, c'est la mode des dinosaures en ce moment !) traîne dans

les parages prêt à ruiner vos efforts en écrasant vos bâtisses fraîchement construites ! Vous ne pouvez malheureusement pas gros chose contre lui, si ce n'est réparer les dégâts. L'arrivée de Sim City, entièrement en français il faut le souligner, sur Super Nintendo est une sacrément bonne nouvelle pour les amateurs de stratégie un peu mégalô !



Très pratique, les icônes servant au jeu réunis dans un coin de l'écran.

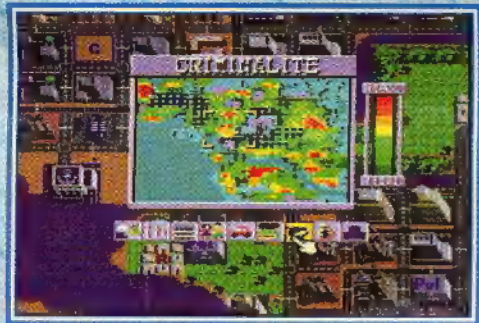


TAUX DES IMPÔTS 7%		
Total requis	Total alloué	Revenu de financement
Fis. tropés	\$1973	\$1973 100%
Fis. police	\$1400	\$1400 100%
Fis. pompiers	\$500	\$500 100%
Fonds précéden	15300	
Intérêts pers	2936	
Revenu Global	3973	
Dispositif urbaine		
Fonds disponibles	\$18365	

Confirmer budget

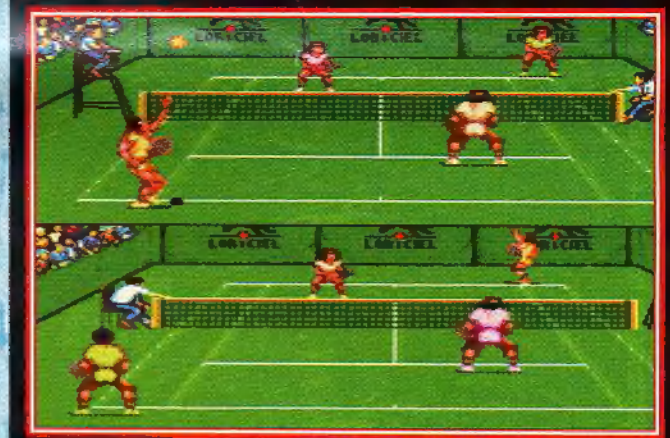
Le joueur a le choix de fixer lui-même les taxes annuelles.

La municipalité a vu trop grand en construisant de nombreux centres commerciaux déserts. De même pour les quartiers résidentiels inoccupés. La solution : baisser les taxes pour attirer la population.



A tout moment, il est possible de visualiser le taux de criminalité par régions.

Option sympa, la vue d'une portion de la ville en 3D isométrique.



**International Tennis Tour (Loricel / Super Nintendo)**  
Excellent sur Megadrive (sous le nom de "Davis Cup"), "International Tennis Tour" arrive sur SNIN. Vous avez toujours la possibilité de jouer de 1 à 2 joueurs, en simple, en double, dans la même paire ou non, de vous entraîner aux services et aux retours et de choisir les différents tournois disponibles... enfin toutes les options classiques des jeux de tennis quoi ! Un jeu qui devrait faire rudement plaisir en cette déjà fin d'année !

## EPAULE TATTOO



A NE PAS RÂTER DANS LE NUMÉRO 16 DE BANZZAI (SORTIE LE 15 OCTOBRE), LES TATOUAGES DES PERSONNAGES DE "DRAGON BALL Z". ET POUR CEUX QUI NE PEUVENT PAS ATTENDRE, RENDEZ-VOUS DANS LE NUMÉRO D'OCTOBRE DE SUPERSONIC (SORTIE LE 30 SEPTEMBRE) POUR LES TATOUAGES DE "BUBSY"

ACHAT ECHANGE  
LE MAX POUR TON FRIC

PRIX Hyper Sympa !  
JEUX MEGA puissants !  
VENDEURS Super Cool !

SPECIAL SEPTEMBRE  
Echange de Jeux  
50 F sur S.N. MD, GG, GB

Le second GRATUIT !



# LA PROCHAINE T

Ce mois-ci, "le" mag des consoles Nintendo fait le point sur l'état d'avancement des futures adaptations des temps (ne serait-ce qu'en terme de recettes). Pour ceux qui, occupés qu'ils étaient à faire bon

(honte à eux !), rappelons brièvement de quoi il s'agit de chez Ocean qui ont oublié de naître idiots eures amis les dinosaures. Encore plus fort, cette fiction montagne du jeu (ceux qui ont acheté le dernier l'éditeur spécialiste de la licence de film se sont Spielberg énoormes recettes, d'où succès assuré les maintenant incontournables versions micros et tabac aux US et qu'il arrive bientôt chez nous, la chose, Ocean confia le développement du jeu à (trouve le siège d'Ocean) et l'autre à San José en C de leur travail.

**E**n ce qui concerne la version Super Nintendo, on nous promet encore et toujours, non seulement une jouabilité exemplaire, mais aussi une réalisation technique qui devrait, si tout se passe bien, placer Jurassic Park au top. Pour ce faire, Ocean, contrairement aux versions Game Boy et Nés, a décidé d'inclure dans la cartouche des phases en trois dimensions (comme sur les versions micro) pour les explorations de bâtiments. Un monde en 3D où vous devrez affronter de dangereux dinosaures à la recherche de nourriture ou tout simplement d'amusement (eh oui, même les dinosaures s'ennuient). La cartouche de 16 mégas (je vous laisse imaginer ce qu'on peut stocker avec de telles capacités) vous proposera normalement des graphismes entièrement en 256 couleurs et d'après ce que j'ai pu entre-percevoir, la rumeur est fondée. En cours de redéveloppement (Ocean n'était pas satisfait de la première mouture, et plutôt que de mettre des rustines ici et là, la société a tout redémarré à zéro), on en sait encore peu sur l'avancement réel du jeu. Le projet est tellement secret que nous n'avons pu qu'obtenir que ces quelques malheureuses photos et encore, en nous mettant à genoux et en invoquant le droit des lecteurs de Banzai à l'information la plus pure et parfaite. Alors, merci qui ? Ah, j'allais oublier de vous signaler que j'ai pu entendre les musiques du jeu et qu'elles sont tout simplement superbes. En outre, il faut que vous sachiez que la bande son s'adapte constamment à l'action. Imaginez un peu une douce mélodie qui laisse place à une musique inquiétante, annonciatrice d'un danger qui se rapproche ! Comme quoi, avec Jurassic Park, on n'en aura pas que plein les yeux mais aussi plein les tympans.



Une des scènes catastrophes du film : le repas du T-Rex... La plus grosse catastrophe est que le plat de résistance, ce sera vous... si vous n'êtes pas capable de l'éviter !



Dilephosours... Drôle de nom pour cette petite bête ou d'amaurant charmante... en apparence seulement. Bien que de petite taille ce ne sera pas le moindre de vos problèmes. Elle croche du vanille...

15% de réduction sur les commandes de 50€

Septembre N° 13 - MEGADRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR

## SUPERSONIC

LE MENSUEL DES CONSOLES SEGA - AVEC SES CARTES COLLECTORIS

Les premiers tests Mega-CD. Ça promet !

SONY SHINOBIBO LAST ACTION HERO et CLIFFHANGER à venir !

ROCKET KNIGHT Plus fort que Sonic !

MORTAL KOMBAT Le premier jeu de baston "GORE" sur Megadrive ?

En preview STREET FIGHTER 2' Aussi bien que l'arcade !

CHUCK ROCK II SON OF CHUCK le bébé cogneur !

BUBSY Le matou farceur et fonceur !

MASTER SYSTEM Ca swingue pas mal sur la 8 bits !

GAME GEAR La petite portable frappe fort !

WORLD TOURNAMENT GOLF

DOUBLE DRAGON

N° 13 - SEPTEMBRE 93

**A NE PAS RÂTER, LES CARTES COLLECTORS ENCARTÉES DANS LE MAGAZINE**

# TU AIMES AUSSI LA MEGADRIVE, LA MASTER SYSTEM & LA GAME GEAR ?

GÉNIAL, C'EST AUSSI 15 FRANCS  
N° 13 - SEPTEMBRE 1993 - MAGAZINE GRAND FORMAT

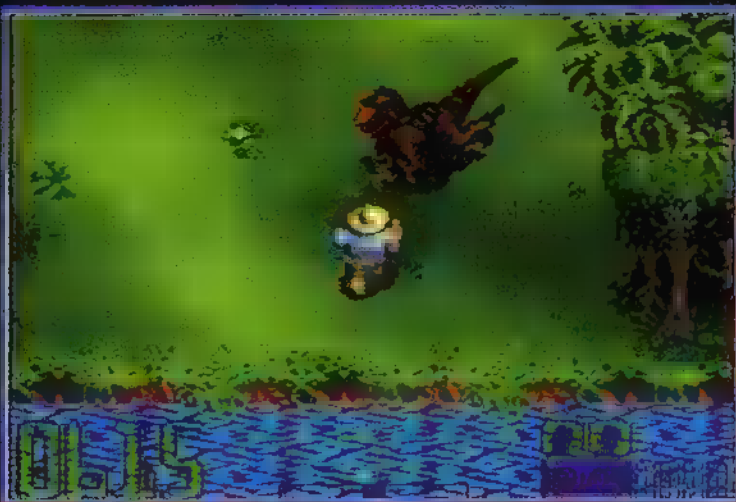
**TESTS :** Mortal Kombat, Rocket Knight, Chuck Rock 2, Bubsy, Shinobi 3, Formula 1, Davis Cup Tennis, General Chaos, Sega World Tournament Golf, Super Off Road, Double Dragon.

**BIDOUILLES :** Les tout derniers "tips & codes"

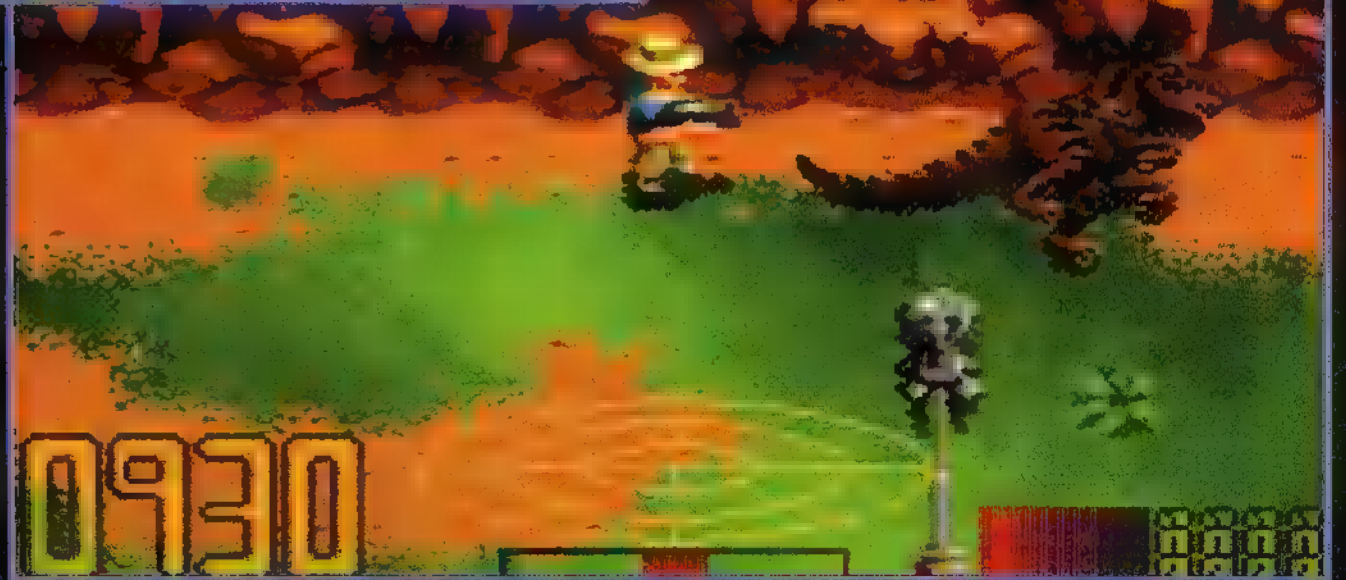
# RILOGIE D'OCEAN



s de ce qui prouva le plus grand film de tous  
lta, ont négligé d'acheter leur Banzzaï d'été  
Tout commença le jour où les top managers  
nt d'un projet de film avec pour vedettes nos  
it être réalisé par nul autre que Spielberg, la  
zzaï compromettant). Les têtes pensantes de  
dit en leur fort intérieur que : dinosaures  
ur tous les inévitables produits dérivés dont  
soles. Effectivement, alors que le film fait un  
e Jurassic bat son plein. Pour bien faire les  
x équipes, l'une basée à Manchester (où se  
nie. Mais, sans plus attendre, voyons le fruit



L'affrontement est maintenant inévitable. Il va vous falloir faire  
preuve d'intelligence et de dextérité si vous voulez éviter le pire,  
c'est à dire une visite guidée de l'estomac de ce charmant  
quadrupède carnassier !



L'entrée du parc devait être la porte vers le rêve... Elle est... La chasse est ouverte ! La confrontation entre l'homme et la bête se fait avec 65 millions d'années de décalage... Et vous ne le  
combattaient avec des pieux de bois, vous avez une mitraillette plus efficace !

# Denis MALICE



Retrouvez  
bientôt  
le héros  
du film  
sur vos  
consoles  
Nintendo



OCEAN SOFTWARE LIMITED  
25 BOULEVARD BERTHIER  
75017 PARIS  
TEL: (1) 40539286  
FAX: (1) 42279573



Après une petite ballade en extérieur, vous êtes tout ce qu'il y a d'heureux de découvrir enfin des constructions. Pour l'instant, pas question d'y entrer. Il vous faut d'abord passer par les toits et y récupérer des œufs... Mais ne croyez pas pour autant être sorti de l'auberge. Même si cela semble facile, les dinos ne lâcheront pas si facilement un plat aussi succulent que vous. Redoublez donc de prudence, et surtout faites bon usage de votre fidèle "lance-boulettes" pour de bestioles !

**A**vez-vous remarqué comme les habitants de votre lycée ont une tendance à se rendre de figurines, poupées et autres gadgets à la gloire de nos prématurément disparus amis préhistoriques ? De la trépanne tricératops rose bonbon au tyrannosaure chabot de savon linéaire, nul n'échappera à la fureur préhistorique. La lame de fond Jurassic Park viendra bientôt déferler sur nos côtes et, avec elle, une flots de produits dérivés dont un tas de versions micros et consoles du film qu'on doit à Ocean, grand spécialiste des conversions de albums photographiques. Je suis, je me fiole un



L'intérieur des bâtiments n'est pas très accueillant non plus. Le parc est envahi par les monstres d'un autre temps !



peu (cf. Banzzai 14), mais que voulez-vous, les vérités sont toujours bonnes à dire et à redire. Bon, dans une vue isométrique simplifiée, JP NES n'a pas fondamentalement évolué depuis qu'on vous en a parlé en août (il faut dire qu'il était pratiquement terminé à l'époque). Les musiques et les graphismes n'ont pas globalement changé non plus. En revanche, la jouabilité qui était encore à débiter a été très largement améliorée. Ainsi, les déplacements du personnage sont désormais plus fluides et celui-ci se révèle beaucoup plus maniable ce qui n'est pas un mince détail quand on est constamment assailli par des hordes de tyrannosaures de tous les côtés.

Tout cela ferait certainement un très beau jardin... Si seulement les dinos étaient tous en laisse ! Votre situation n'est pas bien brillante, mais ne désespérez pas, quand on veut on peut... s'en sortir ou servir d'amuse-gueule ! Bonne chance.



Voilà, bonne nuit, bonne nuit... On se voit dans quelques jours à la sortie d'ici, en attendant.

Durée du concours : du 01/09/93 au 15/10/93

# CONCOURS OCEAN & BANZZAI

# Denis MALICE



**QUESTION N°1** | Comment s'appelle la personne que Denis adore embêter ?

- A : Mr Simpson
- B : Mr Wilson
- C : Mr Johnson

**QUESTION N°2** | Les deux amis de Denis sont :

- A : Deux garçons
- B : Deux filles
- C : Un garçon et une fille

**QUESTION N°3** : Quel est le nom de l'acteur qui joue Denis la Malice ?

- A : Mason Gamble
- B : Jordy

**1ER PRIX** : un Week-End pour deux personnes à Euro-Disney.

**DU 2ÈME AU 10ÈME PRIX** : le jeu Super James Pond sur votre console.

**DU 11ÈME AU 25ÈME PRIX** : un Tee-shirt Denis la Malice.

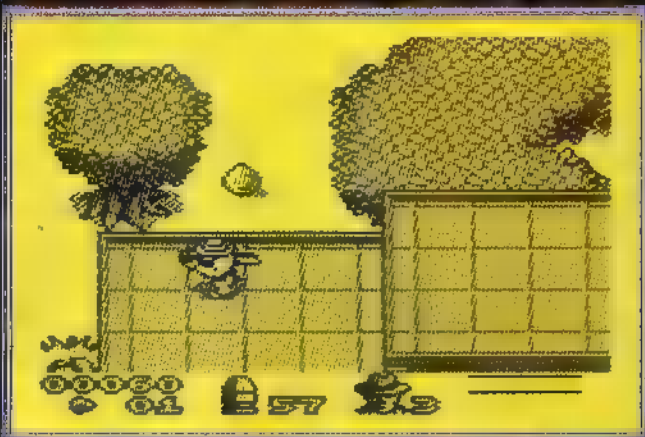
**DU 26ÈME AU 50ÈME PRIX** : un frisbee Denis la Malice.

ENVOYER VOS RÉPONSES POSTALES AVEC LES MEN  
Nom Prénom Adress  
Indiquez la machine posséd  
Nes Super Nintendo

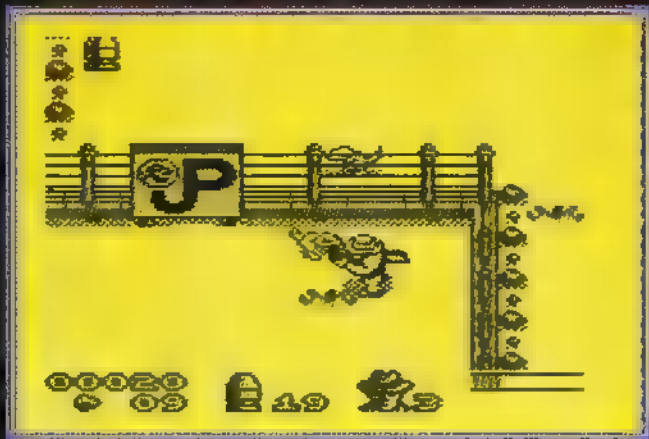
Les bulletins réponse sont  
Concours OCEAN-BANZZAI c

25 Bld BERTH  
75017 PARIS

**L**aissez tout ce qui a été dit à ce qui me contenterai donc de vous parler brièvement



Les toits des bâtiments vous mettent à l'abri pour un temps, mais le danger rôde toujours!



informatiques situés dans le jeu pour collecter des informations... votre victoire finale. Enfin, il faut noter que le sprite du jeu et les personnages sont très représentés... la plus grande. Tout cela a été rendu possible par l'utilisation d'une cartouche de 2 Mo, soit double de la capacité habituelle des cartouches. Comme pour les autres versions, je ne pourrai pas de te tenir au courant de l'évolution de ce excellent jeu.

Domage pour vous : les barrières ne pourront pas stopper tous les dinosaures du parc!



La grande porte du parc est le dernier obstacle avant le temple. Mais le chemin est encore long!

00045

... en mille...  
 Game Boy sera identique en tous points à la version NES. Comme les autres versions de Jurassic Park, vous incarnez le docteur Alan Grant, à la recherche de Tim et les autres deux enfants du film perdus on ne sait où dans le parc jurassien. Comme sur NES, le jeu sera composé de six niveaux différents où vous devrez vous défendre des nombreux reptiles préhistoriques qui hantent le parc. Fort heureusement, vous avez accès à un arsenal de votre fusil qui vous recharge avec les réserves de munitions...  
 ... les autres de... Il faut...  
 ... le jeu ne se limite pas à un jeu de dinosaures... il vous faudra...

# Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour!



UNIQUEMENT SUR CARTES  
 SUIVANTES :  
 Code Postal Ville  
 Game Boy  
 retourner à :  
 OCEAN FRANCE



Pour découvrir l'événement Nintendo de la rentrée 93, un bon tuyau : à partir du 20 octobre prochain, chez Carrefour vous trouverez Jurassic Park, un jeu Océan disponible sur consoles Nes, Super Nintendo et Game Boy. Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

36.15 Carrefour

63 30 Ans de discount

Avec Carrefour je positive!

Carrefour

**TEST**

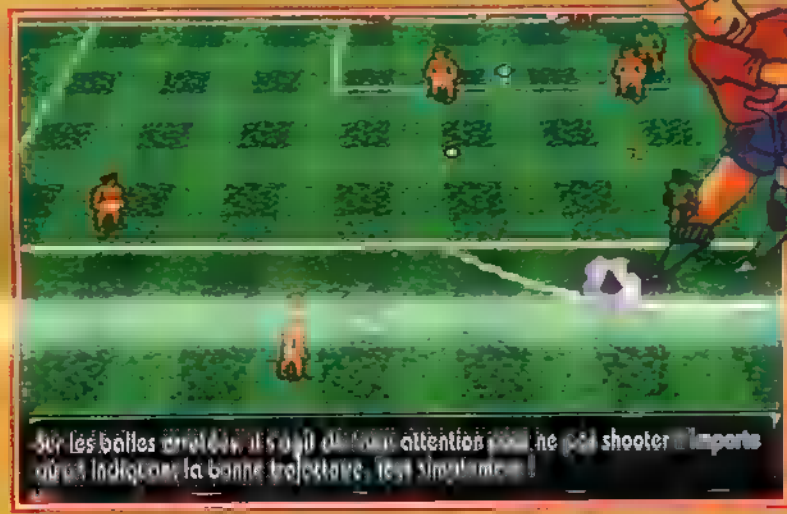


Alors que la foule en délire acclame l'équipe de France qui fait son entrée dans le stade comble, quelle ne fût pas ma surprise lorsque je n'aperçus pas nos deux attaquants de choc : Eric Cantona et J.P.P. Ces héros nationaux sont en fait restés dans les vestiaires pour se faire un petit championnat du monde (sans se fatiguer !) grâce au nouveau jeu de foot : Eric Cantona Football Challenge. Écoutons-les dans leur discussion hautement philosophique.

**J**.P.P. : Dis donc Picasso, je vois que tu as aussi ton jeu de foot.

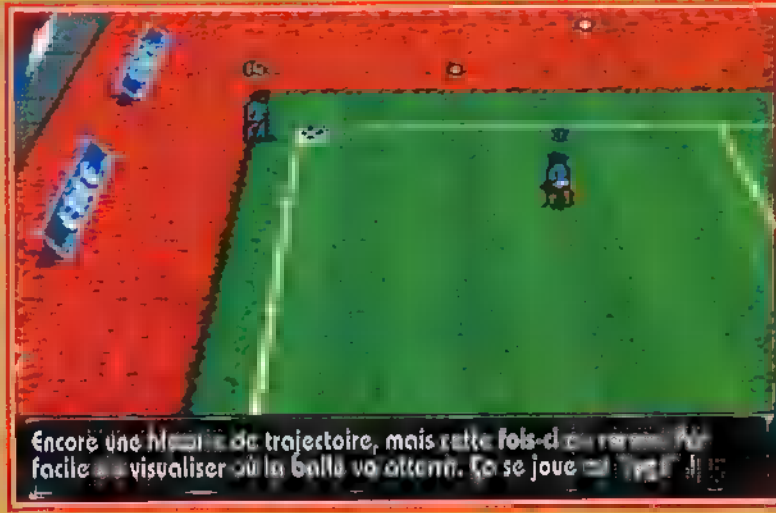
E.C. : Ouais, il faut croire que c'est à la mode. Mais tu vois Jean-Pierre le mien à quelque chose de particulier, de poétique. La perspective du terrain en mode 7 le rend encore plus idéal.

J.P.P. : Ça, pour quoi ?  
E.C. : Putain t'es con ou koi ? Admire les images, regarde comment toutes ces couleurs sont bien mixées et s'entremêlent dans un artifice de beauté. Et ce n'est pas tout, tu n'as que l'embarras du choix parmi les 64 équipes internationales, les tournois internationaux ou amicaux, les différentes tactiques, les nombreuses options, le

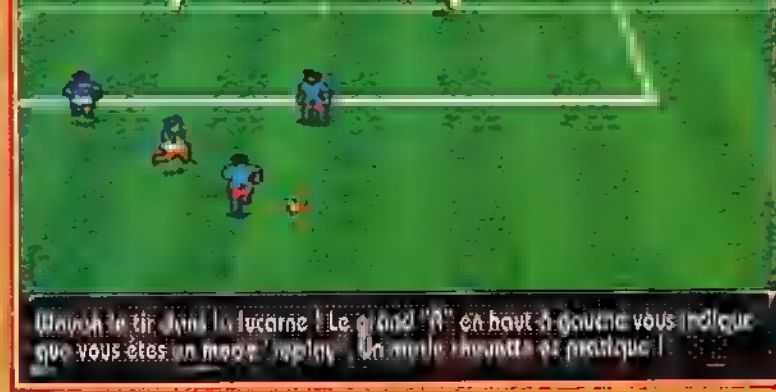


Sur les ballons arrêtés, il s'agit d'être attentif pour ne pas shooter n'importe où. Indiquez la bonne trajectoire, tout simplement !

contrôle partiel ou total des joueurs, joueurs dont tu peux modifier les caractéristiques physiques : puissance de tir, résistance, précision, agressivité, etc...  
J.P.P. : C'est bien beau tout ça, mais est-ce qu'ils ont tous les "coups" du foot ?  
E.C. : Bonne question (pour une fois !). Effectivement Jean Pierre, ils peuvent presque tout faire : tacle, tête plongeante, tirs au but... et même courir (d'ailleurs ils bougent plutôt bien).  
J.P.P. : Mais, il n'y a pas de scanner ! Comment qui font pour se repérer mes joueurs pendant un match ?  
E.C. : D'où tu connais ce mot la toi ! Pis de toute façon c'est pas vraiment utile, t'es un vrai footballeur oui ou non ?  
J.P.P. : Euh ?  
E.C. : Au fait, j'ai oublié de te dire que la balle colle au pied, ça sera plus facile pour toi (mais moins amusant pour certains !). On peut jouer sur 2 types de



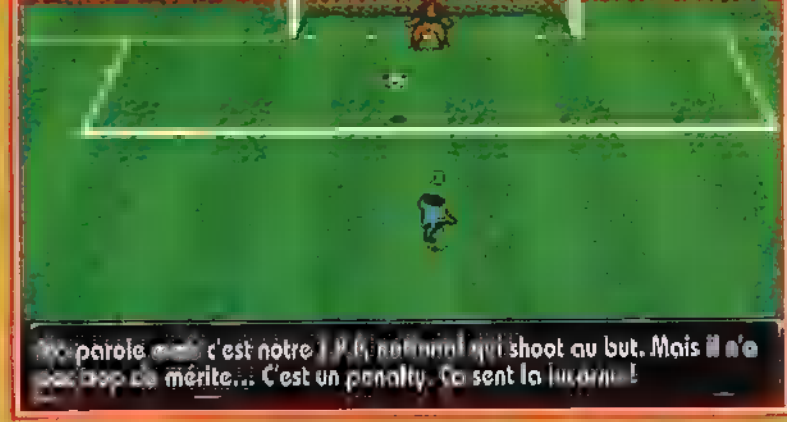
Encore une fois de trajectoire, mais cette fois-ci ça sera plus facile à visualiser où la balle va atterrir. Ça se joue en 7 !



Mettez le tir dans la lucarne ! Le grand "A" en haut à gauche vous indique que vous êtes en mode "play". Un simple bouton et pratique !



Comme vous pouvez le voir, le goal s'apprête à déloger la balle. Admirez les petits détails qui simulent la trajectoire du ballon !



Une parole... c'est notre J.P.P. national qui shoot au but. Mais il n'a pas le mérite... C'est un penalty. Ça sent la lucarne !



"Eh ! J.P.P. ! une touche !" "Ben avec qui ?" "Bon J.P.P. tu rentres au vestiaire et tu nous remettes le ballon en jeu !" !

surfaces, soit sur herbe, soit sur parquet. Si tu marques un but, le ralenti te permettra de l'admirer aussi longtemps que tu le désires.  
J.P.P. : C'est chouette ça ! j'espère que mes supporters seront tous derrière moi.  
E.C. : T'inquiète pas, ils vont certainement te soutenir dans ton gigantesque effort. Bon, on se le fait ce championnat du monde ?  
J.P.P. : Hé Canto, à quoi ça sert ce bouton (click) ?  
E.C. : Touche pas au bouton bougre d'andouille ! C'est le bouton pour éteindre la console. Tiens, puisque c'est comme ça je m'en vais.  
(Cantona balance son paddle dans la tronche de J.P.P.).  
J.P.P. : Vous, camembert hein !



Un joueur est à terre, après une faute ! Et l'arbitre qui ne dit rien... Corrompu ? Histoire de voir... Bien possible !

**SPORT**

**LUDI GAMES - 1 à 2 JOUEURS**  
Une simulation de foot qui fait sympathique qui nous offre de chouettes moments !

GRAPHISME	82%
ANIMATION	85%
SON	80%
JOUABILITÉ	88%
BIEN-ÊTRE	85%

**INTERET 87%**

100 500

Louis Houng

# PREPARE-TOI !



# MORTAL KOMBAT®

## Acclaim®



**ARENA** **FLYING EDGE™** 

MORTAL KOMBAT® IS A TRADEMARK OF AND LICENSED FROM MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. ©1993 ALL RIGHTS RESERVED. SEGA BY PERMISSION. ACCLAIM IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ©1993 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

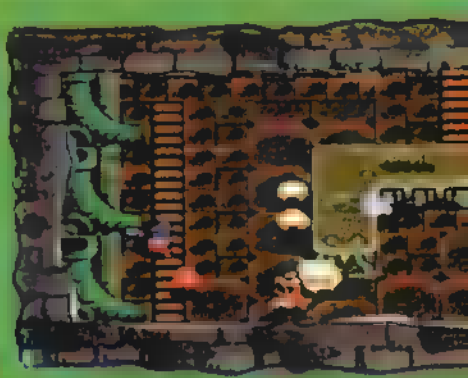


Des astuces, des jeux et des milliers de cadeaux à gagner bientôt sur 3615 ACCLAIM

**TEST**  
S.I.I.B.

# Rocky & Rocky

Comment tu me  
déguises dans  
mon  
déguisement ?



Lionel et moi, on adore se déguiser. J'avais donc ressorti la tenue de raton laveur, patiemment confectionnée à partir de cheveux de David (chaque fois qu'il passe chez le coupe-tiff, tous les 32 du mois, je les collecte). Lionel avait opté pour un déguisement qui soulignait à merveille ses admirables rondeurs : robe blanche décolletée, serre-tête retenant sa belle chevelure et maquillage fort réussi.

**A** QU'EST-CE QU'ON MANGE CE SOIR ? Ainsi parés, nous nous sommes rendus dans une île du Japon où devait avoir lieu une soirée déguisée organisée par Natsume pour le lancement de Pocky & Rocky. Arrivés sur place, quelle ne fut pas notre surprise de constater qu'un petit (mais costaud) comité de réception nous attendait de pied (et de poing)



l'imposant buffet était en effet  
Le premier boss n'est pas bien méchant. Tout au plus faut-il éviter ses tirs...



La photo qui tue : vous pouvez voir comme Lionel détale face au moindre danger, me laissant seul avec ce chevalier des ténèbres.



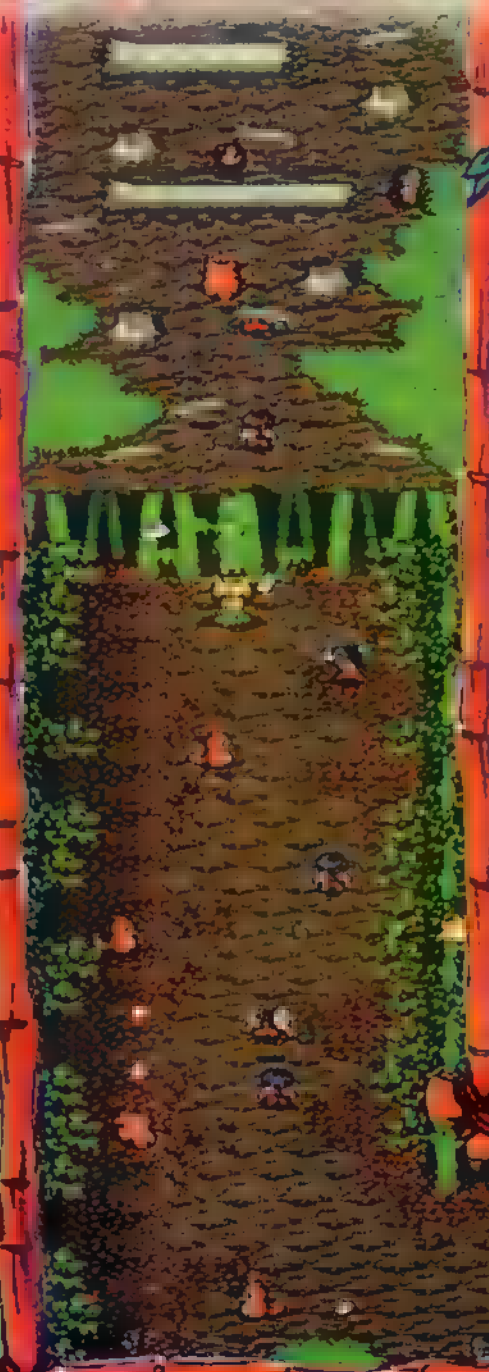
Excursion à dos de Damien en tenue de chien de guerre...

barré par des hordes d'invités qui s'étaient déguisés, contexte culturel oblige, en des créatures directement inspirées de la mythologie nipponne. Pour être chaude, l'ambiance le fut ! Je vous raconte pas, enfin si : évoluant dans des décors de toute beauté à scrolling, tantôt vertical, tantôt horizontal, cyclopes teigneux, génies du mal, et autres horreurs innombrables ne ménageaient pas leur peine (perdue). Heureusement que mon copain et moi avons plus d'un tour dans



Visa la tête principale et ce boss repartira dans les profondeurs.

Cette map te prouve que Natsume n'a pas mégoté pour le casting des monstres. Dans cette partie de niveau, tu devras affronter pas moins de deux "sous boss" : le bambou géant qui n'hésitera pas à t'envoyer sa progéniture à la face et le cyclope cracheur de feu.





Sur le chemin qui mène au buffet, les invités surprises ne seront pas les seuls obstacles que vous rencontrerez. Certaines parties de l'île feront appel à votre capacité à éviter certains éléments du décor

comme le montre cette map d'une zone où il vous faudra slalomer entre des boules d'acier géantes aux pointes acérées.



		1 - Nourriture régénératrice.
		2 - Boules de feu comme arme.
		3 - Bouclier.
		4 - Paquet cadeau surprise.
		5 - Triple tir.
		6 - Vie supplémentaire.

Avec ou sans bandeau, on te reconnaîtra toujours Frank ! Au fait, le crochet, c'est pratique pour se curer le nez ?

Celui-ci, tu devras le tuer deux fois !



Ce volatile cuirassé est assez facile à plumer...

notre sac : alors que Lionel, toujours prévoyant, avait fait ample provision de fiches collectors de Banzai qu'il jetait à pleines poignées à la face des affreux, j'en étais pour ma part réduit à utiliser les feuilles d'arbre que je ramassais ça et là. Outre notre armement primitif, nous pouvions écarter les tirs ennemis, Lionel en agitant le balais qu'il avait emprunté à la femme de ménage de Pressimage, moi en faisant tourner ma fausse queue de raton laveur à base de vrais poils de David. En outre, lorsque les choses devenaient vraiment serrées, il nous restait la possibilité d'effectuer de longues glissades qui nous éloignaient pour un temps du danger et nous rapprochaient d'autant du buffet.



Lionel, toujours aussi courageux, va voir ailleurs si on a besoin de lui. Il m'a encore laissé tout le boulot sur les bras !

Le boss final te demandera un peu d'astuce et une parfaite maîtrise des glissades.



contenaient des bonus fort utiles. Ce n'est qu'arrivés au but ultime que nous nous rendimes compte des longues heures de plaisir auxquelles nous venons de goûter. Un grand merci à Natsume pour cette superbe soirée en

espérant que la société en organise plein d'autres très bientôt.

Hong Hai "Rocky" VUONG

### ET EN GUISE DE DESSERT...

Tenaillés que nous étions par une faim dévorante, nous n'avons fait qu'une bouchée des six super invités dont nous avons pris soin de tirer le portrait avant de leur faire leur fête. Dans un état proche de l'hypoglycémie, nous nous sommes précipités sur les paquets surprise que le gens de chez Natsume avait déposés tout au long du parcours et qui

# POCKY & ROCKY & PADDLE



**A TIR**  
**B COUP DE BALAI**  
**X GLISSADE**  
**V TIR RAPIDE**  
**L/R MEGA BOMBE**



### ARCADE/ACTION

#### NATSUME - 1 A 2 JOUEURS

Comme il perso jeu : un grand coup de balai dans la console... On s'amuse surtout à deux !

GRAPHISME	91%
ANIMATION	90%
SON	88%
JOUABILITÉ	87%
DURÉE DE VIE	91%

## INTERÊT 90%

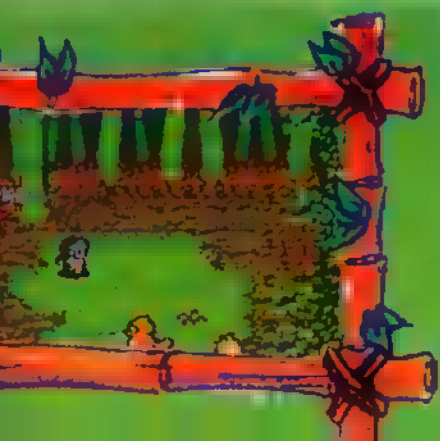


450

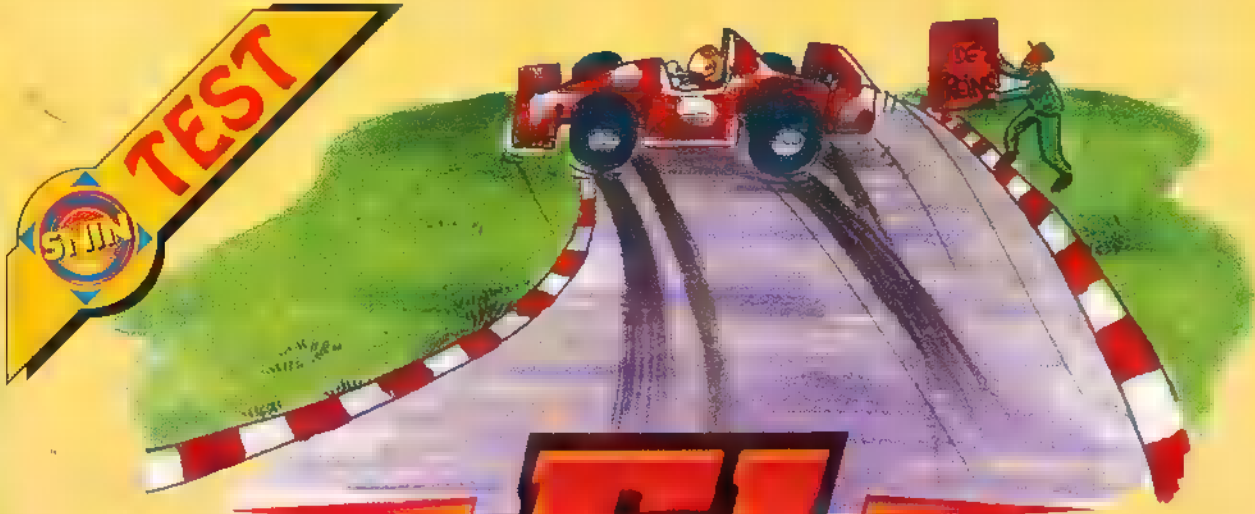
550



Dracula en personne ! Attention à ses morsures.



**TEST**



# F1 POLE POSITION

"Y'a pas de secret. Si tu veux t'en sortir p'tit gars, t'as intérêt à être tout petit pour tenir dans la voiture, à avoir de gros bras pour tenir le volant, à avoir une petite tête pour le casque et surtout t'as intérêt à avoir un cœur gros comme ça !". C'est ce que disait un vieux mécano quand j'ai voulu me lancer dans la compétition.

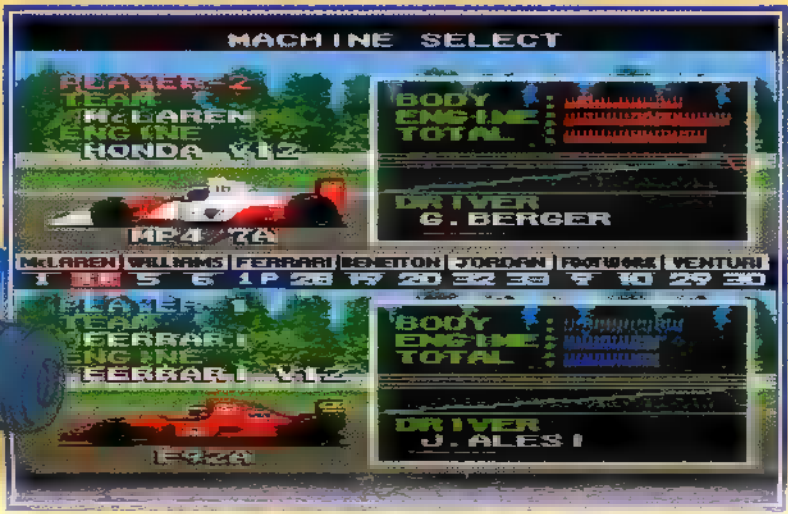
**M**aintenant je mesure 1m80, j'ai les bras aussi épais qu'une baquette pas cuite... Et en plus, il paraît que j'ai la grosse tête ! Donc pour ce qui est de conduire une vrai F1, tout faux ! Je me suis fait virer dès la fin de la première course.



Heureusement il me reste assez de pep's pour tenir mon "paddle", et il me reste surtout F1 POLE POSITION pour continuer de rêver.

## AUCUNE ERREUR N'EST PERMISE !

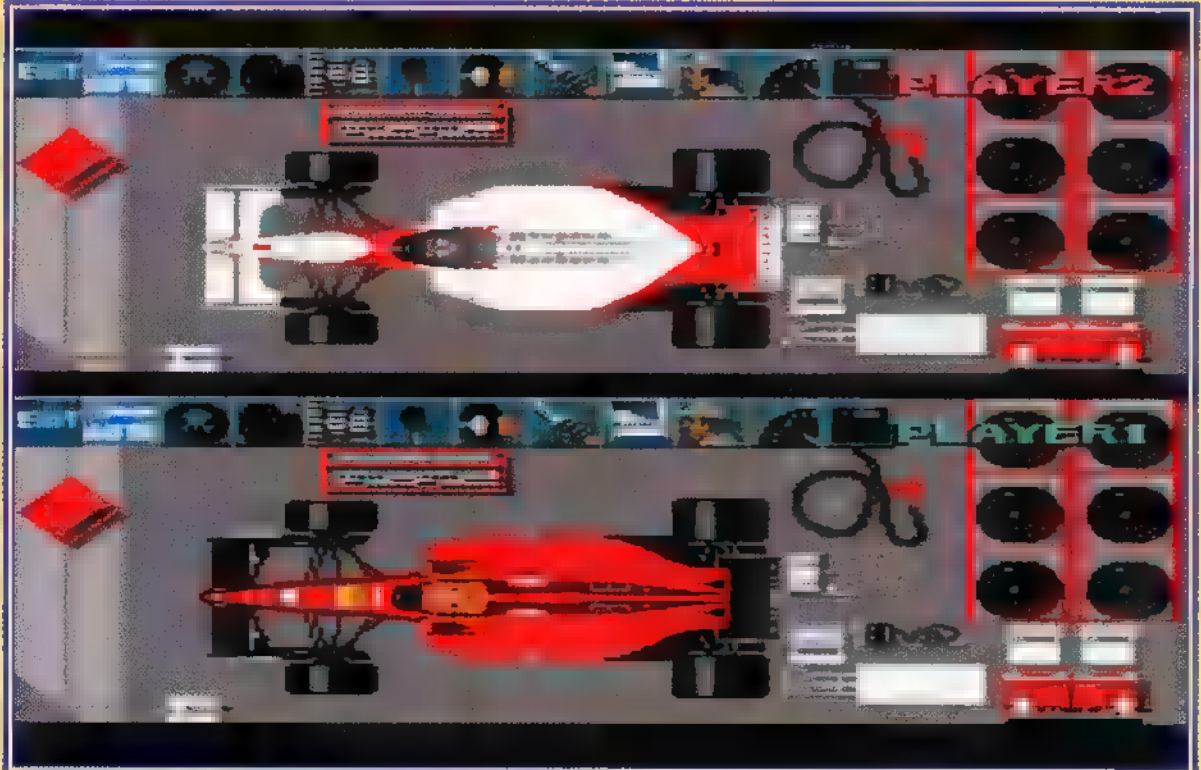
Les programmeurs ont joué la carte



C'est ici que l'on choisit son écurie... Attention de ne pas se "planter" ! Mieux vaut miser sur une valeur sûre comme l'écurie Williams par exemple !

du réalisme et nous propose une véritable simulation de F1 qui ne laisse aucune place au hasard et aux p'tits joueurs. Même en conduisant comme un Senna ou un Prost (d'ailleurs Senna est absent du soft... bizarre non !?), si vous vous plantez dans les réglages de votre bolide

prenant par exemple un train de pneus trop dur ou des rapports trop longs alors que le circuit tourne tout le temps, vous n'avez aucune chance de monter sur le podium ou de rentrer dans les points. Et ce sera bien fait !



Une phase cruciale, il s'agit des près-réglages. Vous pouvez pratiquement tout régler : dureté de la direction, choix des pneus, étagement de la boîte, vitesse auto ou non, dureté des freins, suspensions... TOUT !



Nous voici au "warm-up", prêts à partir des bombes et à fondre sur nos adversaires, histoire de rattraper le retard des qualifications !



Notez à gauche la présence de la carte, vous comprendrez pourquoi j'ai quitté la route tel un mauvais ! La courbe était fatale !

## UN SOFT A NE PAS PLACER ENTRE TOUTES LES MAINS !

Vous l'aurez tous compris, ce soft s'adresse aux "tatillons du paddle" et aux perfectionnistes tous azimuts que vous êtes.

Malgré des décors assez pauvres, la vision de la course est assez bien rendue avec une impression de vitesse qui irait presque jusqu'à vous décoiffer (à condition de brancher son ventilator !). Vue de derrière, la voiture a beau rester figée au milieu de l'écran avec

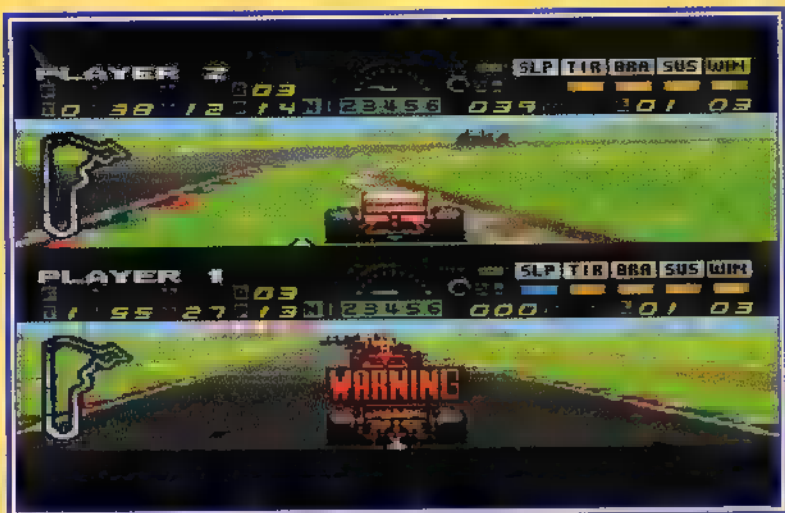


Quelques secondes de perdues, pour repartir avec une voiture comme neuve... C'était le "Pit", plus simplement l'arrêt stands.



Admirez ce virage pris à la corde, juste comme il faut ! Jetez un œil sur l'écran haut qui fait office de "mega" rétroviseurs...





Pendant que le joueur du bas part **■** sens inverse (warning !), l'autre **■** profite pour sortir de **■** piste ! Une **■** bien mal partie !



Regardez bien la photo, et vous verrez tomber les petites gouttes de pluie ! Attention de prendre un train de pneus adéquate !



Une trop grande vitesse **■** fin de ligne droite, **■** c'est **■** sortie **■** inévitable ! J'ai sûrement oublié de rétrograder ou de piler sur le frein. Dommage pour **■** pomme !

toujours la même perspective (bof, rebof !), le mode 7 fait le reste et s'occupe de faire défiler le circuit (plutôt bien, même très bien d'ailleurs !). Même lorsqu'on joue **■** solo, l'écran est "splité" **■** 2, comme pour l'option 2 joueurs, la partie supérieure de l'écran faisant office d'énorme rétroviseur. Il est donc impossible de jouer en "plein écran". **■** ce n'est tout de même pas trop traumatisant, car la jouabilité reste excellente (je précise, difficile au début...) et l'impression de vitesse presque grisante.

la voiture ne tient plus la route). Heureusement **■** bénéficiez d'un chouette ordinateur de bord qui vous renseigne à tous moments sur l'état général de votre bolide (cf photos). **■** votre châssis ou vos freins sont HS, c'est **■** de choisir ! Soit c'est l'arrêt et quelques poignées de secondes perdues avant de repartir **■** neuf, soit vous continuez au risque d'aggraver les pannes et de ne plus réussir du tout à maîtriser votre paquet de chevaux. Quel dilemme et quel délice ! Et oui, tout ne se joue pas uniquement sur votre acuité **■** la conduite dite sportive. Une aptitude à prendre les bonnes décisions, et surtout au bon moment est indispensable si vous caressez le rêve fou (?) mais au combien doux de terminer 1er et de sabrer le champagne en bonne compagnie !

### ON S'Y CROIRAIT !

Les dépassements et les accrochages sont eux aussi très réalistes (un conseil en passant, mieux vaut attendre le freinage ou tenter l'aspiration dans les lignes droites pour doubler sans trop de risque !). Pour accentuer encore le réalisme, **■** voit même assez souvent

### C'EST VOUS QUI VOYEZ !

Mais le "petit plus" qui m'a fait plonger à pieds joints dans ce jeu, ce sont les fabuleux arrêts au stand : à force de tourner et de tourner, votre voiture finit fatalement par s'abîmer et la conduite s'en ressent franchement (les pneus s'usent, les suspensions fatiguent et

J'ai **■** moins sauvé le volant !

crépiter **■** le macadam les étincelles des voitures qui **■** précédent (Wouah

comme à **■** télé p'tit gars !). Par contre les musiques d'ambiance, style "musiques d'ascenseur" deviennent vite un brin saoulantes. On aurait préféré s'en passer pour **■** contenter du vrombissement du moteur qui lui est bien rendu ! Enfin ce n'est pas bien grave, car en fin de compte, UBI SOFT nous gratifie d'un soft plutôt "bien roulé" qui nécessitera de votre part un esprit de tacticien et des nerfs d'acier, avant de goûter à la joie des premières victoires. Accrochez-vous, car c'est moi qui vous le dit... N'est pas pilote de F1 qui veut !

Turbo Damiano.

### SIMULATION

UBI SOFT - 1 À 2 JOUEURS

Maîtrise des nerfs, talent **■** tactique **■** les trois mamelles de la F1 ! Ubi Soft l'a bien compris. C'est superbe !

GRAPHISME	84%
ANIMATION	90%
SON	85%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 90%



# OKAZ

SEPTEMBRE 1993

TOUJOURS PLUS, ENCORE PLUS VITE !

JEUX VIDÉO, INFORMATIQUE, INSTRUMENTS DE MUSIQUE, VIDÉO, DISQUES, CD, K7, CDV, PHOTO, LIVRES, BD



NOUVEAU

3615 OKAZ

ET LES ANNONCES PAR TÉLÉPHONE

M5764 - 8 - 6,50 F



BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE A L'INTÉRIEUR...



# 23

3...2...1 23

Yeux rivés sur

Et sans faille - 23

Il a vuco l'essence

Ton satellite

3 points

Mot Suroit

Par temps

Aime

23

23

EN

Il aime son 23 dunk

IL A LAISSÉ L'ESQUE

A gauche A droite A gauche

A droite

Et tu le vois tués

Mais la balle s'est faite la malle)

Csa et du ton qui tout à fond)

Pas se faire top l'oeux

23 son son son est

fantastique dun kadelic

22 v'la 23

4.1.1 @uepdp jia Jordan



Just do it. Just do it.

**TEST**

# TECMO SUPER NBA BASKETBALL

Vous trouvez décidément la vie cruelle parce qu'elle ne vous fait pas pousser assez vite. Vous voudriez déjà ressembler au géant Michael Jordan et que surtout, vos copains arrêtent une bonne fois pour toutes de vous appeler "nabot Arnold" (frère de Willy !). Pour vous, 2 choix s'imposent : méditez le précepte bien connu "parfois la vie est dure, mangeons de la soupe" et pour les plus malins d'entre vous : gagnez 2 mètres d'allonge sans traitement aux hormones en vous procurant Super NBA Basketball !



Tout à l'air parti pour un superbe panier mais la défense n'est pas là que pour faire joli ! Et après ce contre, la relance ne se fera pas attendre...



Tout à l'air parti pour un superbe panier mais la défense n'est pas là que pour faire joli ! Et après ce contre, la relance ne se fera pas attendre...

## IL FAUT LEUR RENTRER DEDANS !

La stratégie est simplissime et se résume à mettre une pression de tous les instants à son adversaire en essayant de déborder sa défense par des passes rapides aux avants.

et à votre smash puissant. Si en plus votre action est belle, vous la verrez alors en gros plan (Wouah ! On dirait une pub Nikeebokkidas !). Jetez un œil sur les photos et vous remarquerez qu'il est possible d'effectuer tous les coups des pros de la league : paniers à 3 points,



Un bon moyen pour atteindre le panier quand un défenseur en barre le passage : le "bras route". Une technique simple mais très efficace !

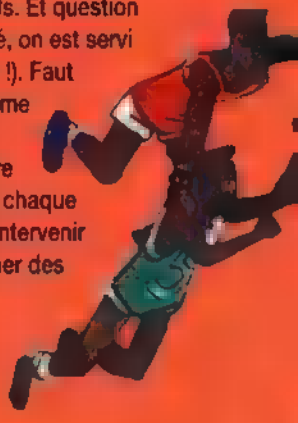
Oui c'est à vous que je m'adresse, envieux de la vie, gnomes de tous horizons ou tout simplement amateurs de basket. Car Super NBA Basketball, à mon humble avis s'impose comme le meilleur jeu de basket du moment sur la SNIN. Pour vous dire, moi qui ne suis pas habituellement feru de la grosse baballe orange qui rebondit, je me suis surpris à jouer parties sur parties, les yeux rivés sur l'écran cathodique !



"M'sieur l'arbitre ! Y fait rien qu'à me pousser..." Johnson est au tapis. Dans la raquette, ça nous fera 2 lancers francs... "Merci M'sieur l'arbitre !"

## UNE DEFENSE AGRESSIVE !

Mais un match se gagne aussi en défense, avec des arrières costauds et agressifs. Et question agressivité, on est servi (cf photos !). Faut quand même se méfier car l'arbitre menace à chaque instant d'intervenir pour donner des



Non, ce n'est pas une photo mais une des images de la présentation du jeu ! C'est beau tout simplement.

## TERRAIN EN FOLIE

Ne vous inquiétez pas ! Si le terrain est si encombré de joueurs, ce n'est pas dû à de nouvelles règles en vigueur dans le championnat américain... On voulait simplement vous montrer la totalité du terrain qui en fait "scrolle" horizontalement sur trois écrans... Vous ne jouerez en fait qu'à 10 !





Une attaque bien menée et un joueur bien démarqué, c'est la clé qui ouvre la porte du panier adverse. Et tant qu'à faire, on en profite pour écraser le panier histoire de faire plaisir à son public !

lancés francs à l'attaque adverse. Un petit reproche tout de même à propos de ces interventions qui sont vraiment trop nombreuses et cassent franchement le rythme des parties... heureusement ça ne suffit pas à entamer l'intérêt du soft (ouf !). La gagne en défense, c'est le contre et la récupération sous le panier. C'est là que tout se joue. Un p'tit conseil en passant : placez votre joueur sous votre panier et attendez

l'attaque pour sauter et récupérer la balle au rebond. Ça paye souvent !

### DES REGLES CRUELLES MAIS OFFICIELLES !

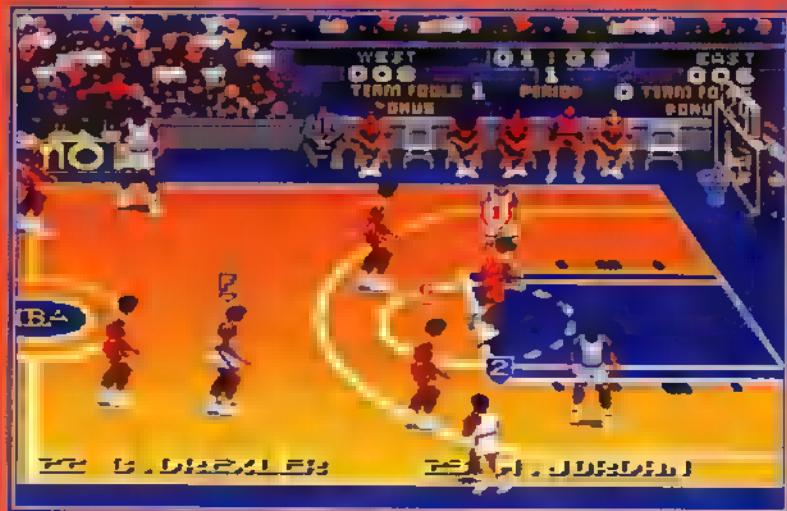
Les règles officielles de la NBA sont scrupuleusement respectées (les marchés, les retours en zone, les pains dans la tête et tout et tout...), à quelques exceptions près comme les 6 secondes dans la raquette qui passent à

24, mais ça, c'est pas plus mal, ça laisse quand même plus de temps pour s'exprimer et donner la balle à un collègue démarqué. Ah j'oubliais, l'ambiance sonore est elle aussi du tonnerre. Le speaker commente vos plus beaux paniers pendant que la foule en délire exulte de joie dans un concert d'applaudissements. Pour reprendre une formule bien connue et pour conclure : Du bon, du bô, Dubonnet... ? non, du super soft de chez Tecmo !

Magic Dada



Une action aussi bien menée qu'à gauche mais on change de technique pour marquer. Ça hurle dans les tribunes !



Une faute, un retour en zone ou une balle qui sort du terrain et c'est une touche. Simple mais utile pour se rapprocher de la raquette !



Après une faute, le lancé franc... C'est dans tous les manuels d'arbitrage. Drexler ne va pas se gêner pour engranger 1 point de plus pour son équipe ! Saut en extension et précision sont mis à rude épreuve !



Voilà un petit aperçu des différentes façon de smasher pour ceux qui arriveront à s'approcher du panier adverse assez près et surtout assez démarqués ! D'une main, à deux, comme les vrais histoire d'engranger 2 points de plus !



Un "dunk" de toute beauté.

SPORT	
<b>TECMO - 1 à 2 JOUEUR</b>	
superbe arcade un peu orientée histoire de retrouver Team en complet !	
<b>GRAPHISME</b>	90%
<b>ANIMATION</b>	94%
<b>SON</b>	90%
<b>JOUABILITÉ</b>	90%
<b>DURÉE DE VIE</b>	93%
<b>INTERÊT 93%</b>	
450	550



**TEST**

# MORTAL KOMBAT

Etant le **second** meilleur jeu de combat en arcade (après Street Fighter 2 Turbo bien sûr), Mortal Kombat débarque enfin sur Super Nintendo. L'histoire est simplifiée : des combattants venus du monde entier s'affrontent dans un tournoi où, les combats peuvent être mortel ! (d'où le titre Mortal Kombat, vu que ça veut dire ça...).

**L**es combattants sont tous issus de sectes secrètes ou sont des personnages, comme dans chaque jeu de combat. Un grand nombre de coups à leur disposition, et pour réaliser certaines nombreuses combinaisons, ont les nécessités des années.

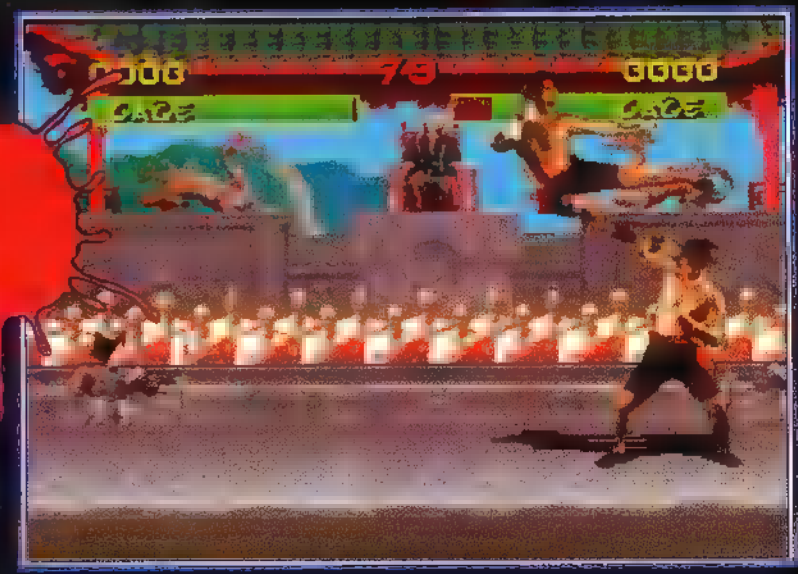
Tu veux prendre du bon temps ?



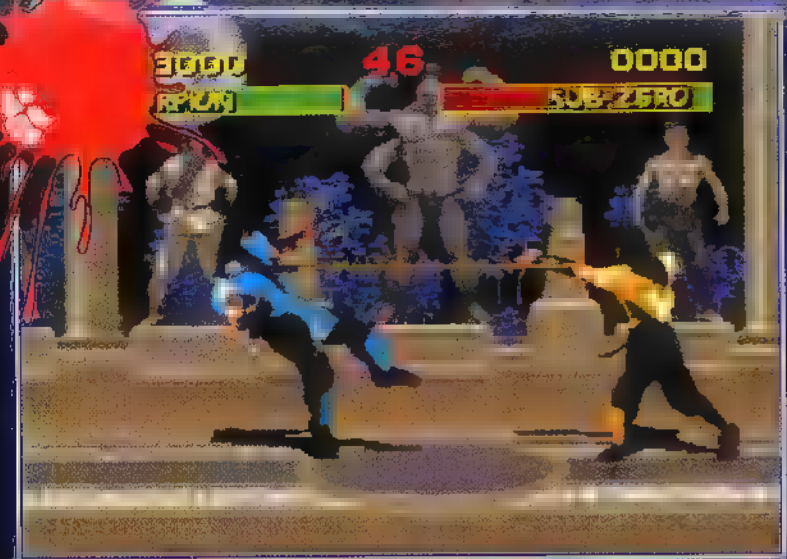
Tout droit sorti d'un film de Jean-Claude Van Damme, Kano est en train de foutre une raclée à ce pauvre Raiden.



Voici la véritable apparence de Tsung qui se métamorphosera d'ici peu en un(e) autre guerrier(e) pour tester sa technique de combat.



Malgré que ce soient 2 jumeaux, ils n'hésiteront pas à se taper dessus comme des forcenés.



Bien que Scorpion soit sur le point de donner le coup de grâce à Sub-zero, vous ne verrez aucune effusion de sang. dommage !



Voici le dessin du dernier boss qu'il te faudra affronter.

dans les endroits, où la victoire il faut gagner le combat en 2 manches gagnantes. Il y a une différence notable avec Street Fighter 2.) Aussi, si l'adversaire est coriace, vous pourrez réaliser certains coups. Il demanderont un

de pratique. Dans tous les cas, vous, les combattants, vous les connaissez par cœur) car le jeu est différente des autres jeux de combat. Ça va vous réserver 2 à 3

### Alors, on me cherche ?

Si vous arrivez donc à battre les adversaires, vous êtes un héros. Kano, Ray, Liu Kang et les autres sont dans un "One on One" vous pouvez réaliser une combinaison qui consiste à battre 2 adversaires à la suite.



Viens nous rejoindre si tu es un homme p'tit gars ! N'oublies pas que l'important c'est de participer... enfin presque !

se déplacer, c'est très amusant et ça change des combinaisons habituelles.

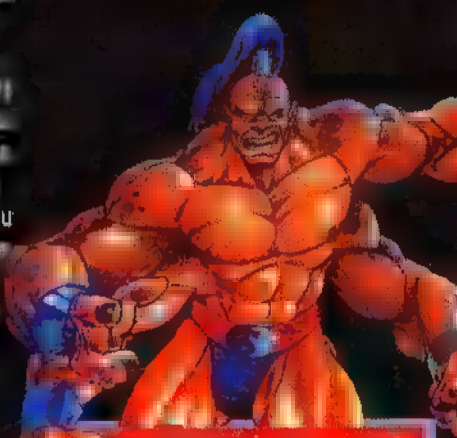
Les options sont un peu limité, mais on peut profiter de l'écran et on voit profiter les joueurs. C'est agréable, on fait ça dans le classique.

### Mais tout est bien ?

A signaler tout de même une ombre au tableau, malgré les bonnes idées de base : l'ambiance sonore est un peu répétitive et on perd vraiment par rapport à l'arcade. De plus, le sang qui tombe à l'écran, surtout dans les combats en arcade, a complètement disparu (même de ne pas effrayer les parents certainement), et l'ensemble a perdu pour le coup de son intérêt. Sans parler de la peine d'acheter, retrouver les pièces qui s'arrache et autres boutons du jeu dans des magasins qui ont d'autres "fatalities" comme dit, la censure Nintendo agit ici à fond ! Autre point, un peu gênant mais pas gênant, les déplacements des

est agréable, on fait ça dans le classique. C'est agréable, on fait ça dans le classique. C'est agréable, on fait ça dans le classique.

Louis & David



**ARCADE/ACTION**

**ACCLAIM - 1 À 2 JOUEURS**  
Une cartouche qui mouche ! Ça cogne sec, mais plus soft qu'en arcade : exit les bains de sang !

GRAPHISME	90%
ANIMATION	90%
SON	80%
JOUABILITÉ	83%
DURÉE DE VIE	90%

**INTERÊT 90%**

500 600







## RAIDEN

AGE : Éternel  
TAILLE : 2,13 m  
POIDS : 158 kg  
NÉ : ?  
ACTIVITÉ : Démon du tonnerre

On ne sait rien de lui. Il a pris forme humaine pour remporter le tournoi et vaincre l'organisateur : Le Démon Tengu.



Ce dieu vole comme un oiseau vers ses ennemis et les pousse contre le mur : c'est un vrai torpédo !



Raiden a des pouvoirs étranges. En effet, il peut se téléporter d'un endroit à un autre pour surprendre tous ses adversaires.



Une petite décharge électrique par-ci par-là histoire de calmer les ardeurs des vilains.



## SONYA

AGE : 26 ans  
TAILLE : 1,55 m  
POIDS : 63 kg  
NÉ : à Austin, Texas  
ACTIVITÉ : Lieutenant de commando U.S.

Ses camarades de combat ont été capturés par les Dragons noirs de Itano. Son objectif : se battre pour les sauver.



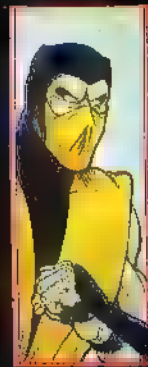
Superbe jeu de jambes de la part de Sonya. De quel envoyer en l'air n'importe qui (sans sous-entendre bien sûr !).



Ce coup appelé le "Flying Air Punch" en fera tomber plus d'un... à ses pieds !



Une onde capable de repousser tous ses prétendants, même les plus coriaces. Folle femme ? Mon cul !



## SCORPION

AGE : 32 ans  
TAILLE : 1,88 m  
POIDS : 95 kg  
NÉ : ?  
ACTIVITÉ : La vengeance

Scorpion a été capturé par Sub-Zero. Les tortures lui ont donné une envie de vengeance : le vaincre dans le tournoi.



Comme Raiden, Scorpion peut disparaître pour mieux réapparaître et vous filer un sale coup de poing !



"Come here !" dit-il bien aimablement. Puis comme vous êtes, vous déclinez gentiment cette invitation.



## CAGE

AGE : 28 ans  
TAILLE : 1,85 m  
POIDS : 91 kg  
NÉ : à Venice, Californie  
ACTIVITÉ : Acteur

Une super star des arts martiaux. Il entre uniquement dans le tournoi pour se faire de la publicité.



## SUB-ZERO

AGE : 22 ans  
TAILLE : 1,88 m  
POIDS : 95 kg  
NÉ : ?  
ACTIVITÉ : Membre d'une secte de ninjas.

Son uniforme radieux témoigne qu'il appartient à la secte Lin Kuei, élève du meurtre.



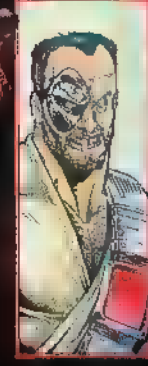
Pour éviter toutes sortes de boules de feu et effectuer une petite glissade vers les méchants, utiliser le Slide !



Sub-Zero est terriblement dangereux avec ce pouvoir qui vous gèlera pendant quelques secondes. Il mérite bien son nom !



En envoyant ce coup de pied chassé, Johnny se dédouble.



## KANO

AGE : 35 ans  
TAILLE : 1,82 m  
POIDS : 92 kg  
NÉ : ?  
ACTIVITÉ : Membre du "Dragon Noir"

Un méchant cruel et orgueilleux, à la tête du Dragon noir. Il entre dans le tournoi pour une seule raison : tuer !



Kano se met en boule (comme au bowling) pour préparer un "strike" !



Avec son éclair aussi tranchant qu'une lame de rasoir, vous pourrez en reprendre plus d'un.



En concentrant ses forces intérieures, Johnny enverra une boule d'énergie.



## LIU KANG

AGE : 24 ans  
TAILLE : 1,55 m  
POIDS : 84 kg  
NÉ : à Honan en Chine  
ACTIVITÉ : Moine Shaolin et marin

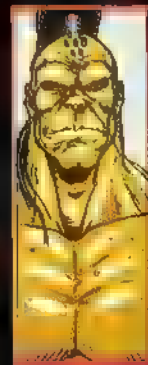
Il a quitté la fameuse organisation secrète du Lotus Blanc pour représenter le temple Shaolin dans ce tournoi mortel.



Coup de pied soulevé fulgurant de la part de Liu Kang qui se prend décidément pour Bruce Lee.



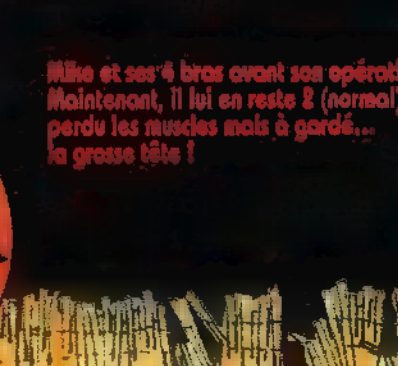
Cette boule d'énergie est le pur fruit d'années de travail au temple de Shaolin.



## GORO

AGE : 2000 ans  
TAILLE : 2,50 m  
POIDS : 249 kg  
NÉ : sur Kusan, système de Shokan  
ACTIVITÉ : Prince de Kusan

Alchimiste, méditant, breuvé est l'indétrônable champion du tournoi.



Mille et ses 4 bras avant son opération. Maintenant, il lui en reste 2 (normal), il a perdu les muscles mais à gardé... la grosse tête !





"Notre inégalable maître Street Fighter 2 nous a appris l'humilité et le respect. Si jamais un jour tu faillis à cette règle, plus jamais tu ne pourras prétendre appartenir à l'honorable clan "Jeu de bastons" et de la contrée Khi Tapak tu devras partir. Souviens toi de l'ignoble traître Ultra man par sa réalisation infâme et son originalité qui se noyait dans la bave du dragon, il fut exclu du clan ! Mais ce triste sort ne sera pas celui de tous les guerriers du pays de la Grande Catastrophe !

**T**out Dragon Ball Z, c'est un jeu de bastons. Mais ne sois pas vain, n'use pas de ton succès à l'extérieur, retrouve ton succès sur les consoles.

### Un Système de jeu qui innove !

Il est vrai que les combattants sont loin l'un de l'autre, mais se divise en deux, pour s'en convaincre, la solution c'est de regarder la droite !, cela sans cadre, une sorte de radar, de savoir où se trouvent les autres combattants préférés : Vegeta, Piccolo, sont tous là. Tu dis à Vegeta, il adore ton dessin animé !



Quand les combattants sont loin l'un de l'autre, l'écran se divise alors en deux, chacun des personnages possédant son écran.

Le jeu a aussi un système de pouvoir. Les combattants préférés : Vegeta, Piccolo, sont tous là. Tu dis à Vegeta, il adore ton dessin animé !

Mais si la bave du tigre n'atteint pas le dragon, n'hésite pas à utiliser tes méga coups. Je t'ai vu faire ça pendant ses 4000 années.

### Des coups qui font mal !

Ces coups fendraient en deux n'importe quel combattant du clan "shoot'em up" (que le plus fort d'entre eux emporte). Les personnages les font tous, s'ils sont loin de leurs adversaires.

Le jeu se centre alors sur celui-ci, l'exploit céleste se fait par Piccolo (Tié Ry, 300 AV JC). Tu n'es pas convaincu de la puissance de Piccolo ? Sache



Difficile combat dans les airs entre Vegeta Super Soya et Cell dans sa première forme.



Voici le premier combat du jeu entre Goku et Piccolo pendant le tournoi des arts mortels.

**Mode !** Quand les images noir et blanc apparaissent, appuie sur les boutons paddle 1 appuyés sur le pad des aiguilles d'une manette. Tu pourras jouer avec les nouveaux perso en mode "versus" et jouer avec le personnage !

**CONSULTE AIDE**  
天下一武道会  
PLAYER - GOKU  
ENERGIE 10000  
ENERGIE 5000  
GOKU KICK  
ENERGIE 10000  
ENERGIE 5000  
ENERGIE 10000  
ENERGIE 5000

A tout moment du jeu, consultez cet écran pour connaître quelques coups spéciaux de votre personnage.

de suite, bien retranscrit l'ambiance du dessin animé. Le son que nous rappels

ne le regrette pas le clonage de ce jeu c'est tout un monde ! Si les décors sont très travaillés la moustache d'un membre du clan "shoot'em up" n'est pas à l'abri de la critique.

deux joueurs peuvent s'affronter et l'option "split-screen" est même présente. Une option peut-être intéressante pour jouer toute sa dimension aux combats !

### Alors, au final ?

"Voilà, mon cher, sache que tu seras vainqueur du jeu de bastons mais que ton esprit sera épuisé et ton corps fatigué. Tu n'as pas en fait gagné de la vie, mais bien comme au moment, c'est tout." - (Tié Ry, 300 AV JC)

Je tiens, en toute humilité, à remercier Vegeta qui a accepté de délicieux chocolats et de slurper.

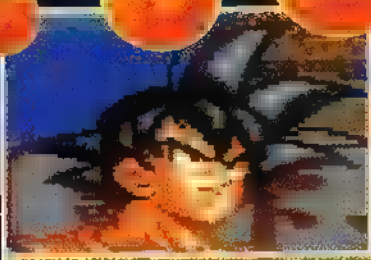
**ARCADE**  
BANDAI - 1 à 2 JOUEURS  
Les circuits Super Nintendo I  
pour plonger avec délice et brio

GRAPHISME	87%
ANIMATION	88%
SON	89%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	91%

**INTERÊT 90%**

450 550

# LES 13 GUERRIERS



**SANGOKU**



Il s'est entraîné auprès de Tortue Géniale et a participé au grand tournoi des arts martiaux. En combattant de redoutables adversaires, il est devenu très fort.



**SUPER GOKU**



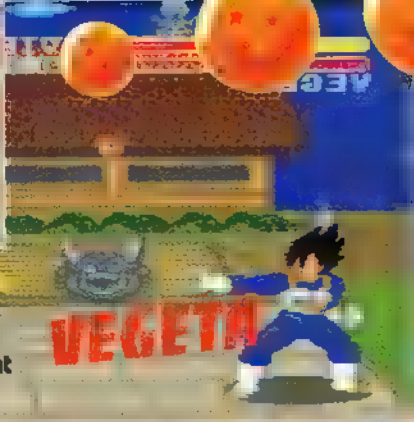
**N°16**

Robot parfait, entièrement artificiel, c'est un cyborg de type autonome qui a été construit par le docteur Gero pour détruire Sangoku.

En révélant la force cachée de Saiyjin, il est devenu le meilleur des guerriers et possède une grande notoriété. Cependant, il vise toujours plus haut !



Il est le prince de la planète Bejita. Il n'admet jamais que l'on puisse être plus fort que lui. C'est un grand guerrier au tempérament orgueilleux et belliqueux.



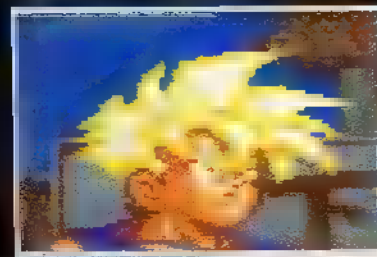
**VEGETA**



**SUPER VEGETA**



Du sang du peuple guerrier et toujours devenu un Super Saiyjin. Il détient une force prodigieuse et veut se mesurer à Sangoku.



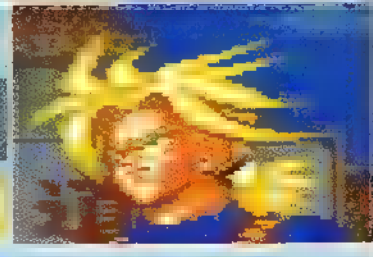
C'est le fils de Sangoku. Après d'impressionnants combats contre les plus puissants guerriers, il devint enfin un Super Saiyjin.



**GOHAN**



**TRUNK**



Fils de Vegeta, il a un sens du combat incomparable. Détestant les cyborgs, il a subi un entraînement sévère et devint enfin un Super Saiyjin.



Grâce à la haute technologie, il est né composé de cellules des grands guerriers mortiaux. Et il va évoluer...

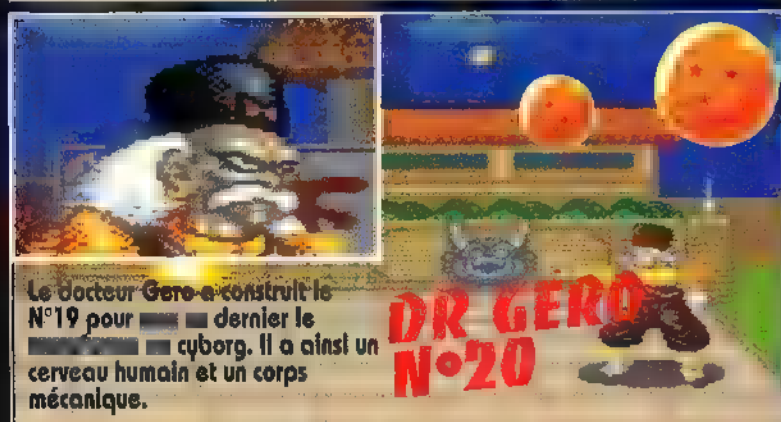
**CELL**



**PERFECT CELL**



En absorbant les N°17 et N°18, il devient Perfect Cell avec un corps parfait, et acquiert ainsi une puissance qui dépasse toute imagination.

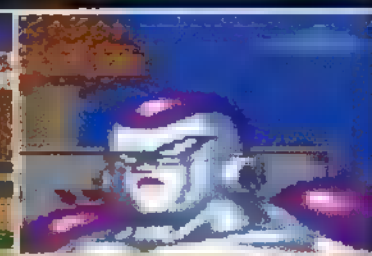


Le docteur Gero a construit le N°19 pour être le dernier des cyborgs. Il a ainsi un cerveau humain et un corps mécanique.

**DR GERO N°20**



**FREEZER**



C'est un cher qui a détruit la planète natale de Sangoku. Il n'a qu'une ambition : dominer l'univers. Il prône la terreur et la destruction.

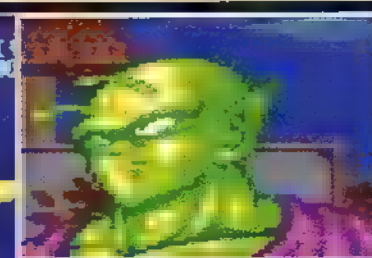


**N°18**

Faite à partir d'un être humain, c'est une nouvelle forme de cyborg. Elle possède une centrale énergétique inépuisable qui lui apporte une immense énergie.



**PICCOLO**



Fils de Sonon Petit Cœur, il est le maître de Sangoahan. En fusionnant avec Neff (sur Nameck) et le Tout-Puissant, il devint vite un super guerrier Nameck.

Attention ! Cet "homme" est dangereux ! Perfect Cell est dans le jeu comme dans le dessin animé le plus méchant du lot. Toujours prêt à tout pour vaincre, même au prix...



**TEST**



**"Engagez-vous, engagez-vous vous verrez du pays" qu' ils disaient ! Si vous croyez que c'est facile de garder prisonnier Obelix pour les pauvres légionnaires que nous sommes ! Ça fait 2 jours que je suis engagé et je prends déjà baffes sur baffes. Si seulement je ne faisais pas partie des troupes d'élite de César je démissionnerais... Idée lumineuse : me faire porter pâle pour rejoindre l'arrière garde... Mais ce serait pour tomber sur un Asterix déchainé, sûrement sur nos traces ! Reste plus que la désertion..."**

**P**endant ce temps au village !

Abraracourcix, notre bon vieux chef de village est bien embêté !

Semblerait qu'Obelix ait disparu, kidnappé par les méchantes troupes romaines. Voilà l'occasion d'une nouvelle odyssee pour le plus fatigué de vos ancêtres, moi, Asterix.

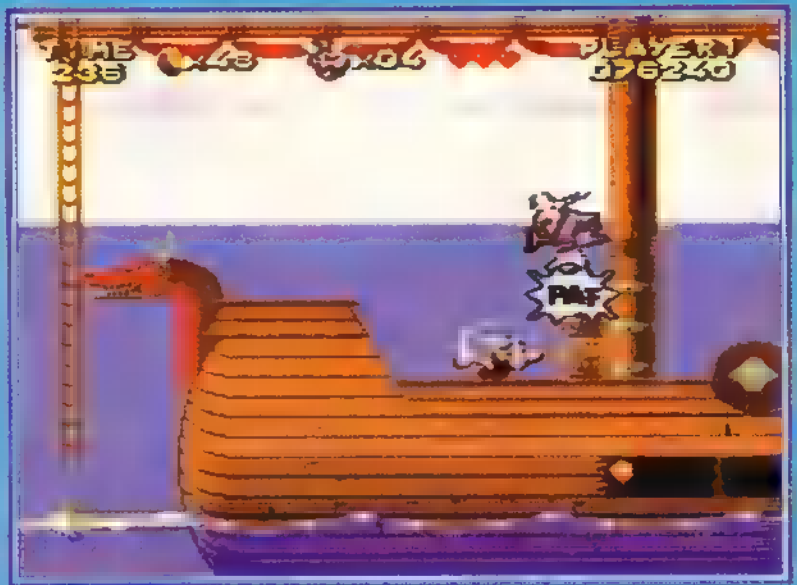
- NDR : Sachant que dans les veines d'Obelix coule normalement la potion magique du druide Panoramix, le postulat de départ de cette aventure inédite, à savoir le



Nous voilà sur le territoire de Cléopâtre en pleine Egypte, dans une profonde pyramide et, pour ne rien arranger sur un charriot en furie !

Et oui, vous ne rêver pas... Asterix vole et même plutôt bien comme vous pouvez le voir. Dans certains actes, il n'y a pas d'autres solutions pour s'en sortir !

kidnapping du plus costaud de nos Gaulois, semble assez faiblard ! Mais est-ce que je vous demande moi "le pourquoi du comment" de l'enlèvement de votre "n-ième" princesse ? De plus si ça se trouve Obelix l'a fait exprès, juste histoire d'aller filer des baffes aux romains de l'intérieur... et ça ne m'étonnerait pas ! En plus pour une fois qu'un scénario 100 %



La distribution de baffes continue dans la joie et la bonne humeur, avec cette fois-ci, les éternels et ineffables pirates... Ayez un pensée émue pour le troisième âge !



Asterix arrive à la fin de sa mission. Il est à Rome, citée de l'empereur César. Reste pour à trouver le cachot où est détenu son



Après l'Égypte, la nouvelle destination d'Asterix c'est la Grèce très antique. Le chemin le plus rapide passe par la mer, d'îles en îles !

Franchouillard nous propose d'incarner la légendaire résistance Gauloise, tout en restant fidèle à

l'univers d'Uderzo, on va pas s'en priver ! Alors arrêtons là les questions métaphysiques



Malgré son apparente facilité, ce tableau-cache en réalité bon nombre de pièges bien costauds... En plus, il est en scrolling forcé pour tout arranger !



Astérix est un gentil garçon, à condition qu'on ne l'énerve pas... Vous voyez le résultat quand il rencontre un légionnaire vindicatif, benêt et surtout inconscient ! PAF ! BING ! PIF ! POUF ! SPLACH ! AVE ! et SPING !

inutiles et empoignons le "paddle" pour donner un coup de main à Asterix ! -

### Les baffes pleuvent à gogo !

Et c'est parti pour une longue poursuite (sans mots de passe histoire de compliquer un peu la tâche du petit moustachu de nos ancêtres !) de 5 stages, soit 29 "acts" à travers toute la Gaule et ses environs à la



Nous voici au début du jeu... tout ça pour vous montrer le chaudron magique qui vous donnera une force très magique et très surhumaine !

recherche de mon gros copain ("Qui a dit qu'il était gros ?").

### Le périple ne fait que commencer !

Ça commence par un bref passage au milieu des dolmens, en Bretagne avec distribution gratuite de "pains dans la tête" à tous ces benêts de romains qui osent encore se dresser devant moi ! Le 2ième stage me

mènera en "Helvetie" chez nos amis les p'tits Suisses (wouarf !) avec à la clef, et pour changer, une distribution ininterrompue de patates sur tout ce qui bouge. Ce n'est que plus tard que les paysages changeront véritablement : traversée de la méditerranée pour se rendre en Egypte en faisant un passage (remarqué !) sur le bateau des pirates avant de pénétrer au plus profond des pyramides. La suite : mont Olympe en Grèce. Ne viendra

que bien plus tard Rome, avec ses montagnes russes et ses

sombres cachots où est détenu mon pote Obélix...

- NDR : pour corser l'affaire quelques uns des "acts" sont en scrolling forcé, ce qui rend cette aventure décidément variée et bien ardue ! L'ambiance sonore, original et sympathique au prime abord, pêche ensuite malheureusement un peu en raison de sa monotonie. La



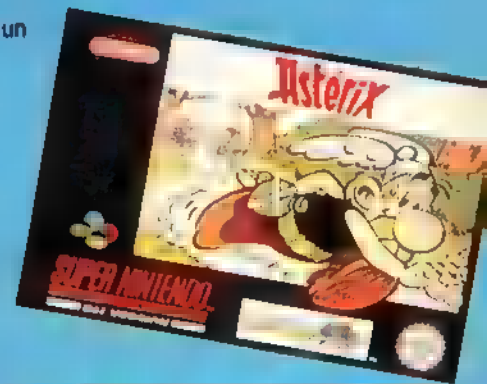
On trouve parfois des os sur le sol. Si vous les ramassez, cela fait apparaître Idéfix, le petit chien d'Obélix, qui en profite pour se ruer sur le premier légionnaire venu !

jouabilité quant à elle est si agréable qu'il devient vite facile de faire courir, sauter, nager et même voler Asterix d'un bout à l'autre de l'écran...

Sans être le jeu de l'année, c'est un véritable plaisir que d'allumer sa SNIN pour jouer à ASTERIX, à

condition d'être du bon côté... celui des donneurs de baffes ! -

Damianix.



Si vous trouvez sur votre chemin la lyre d'Assurastouix, ne la rater surtout pas car, lorsque vous l'attrapez, instantanément il apparaît et fige vos adversaires !



### ARCADE/ACTION

#### ACCOLADE - 1 JOUEUR

Un jeu facile (quel que !) avec une animation superbe et surtout un personnage attachant et drôle !

BARBARE	50
INVASION	50
EM	50
CONQUÊTE	50
LETTRE	50
INTEREST	86%

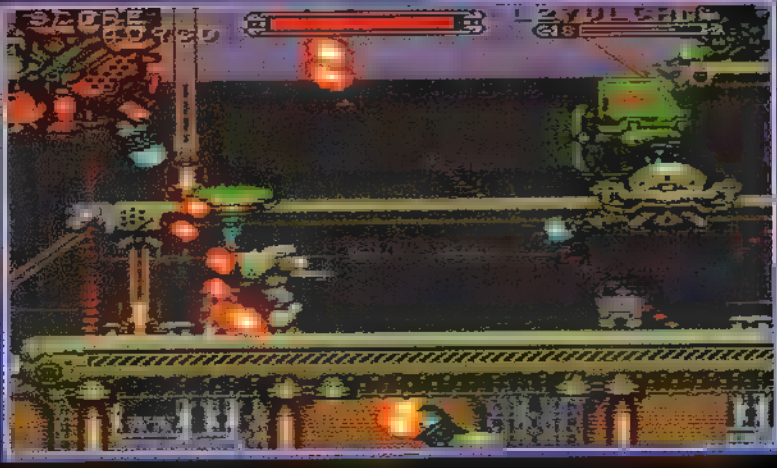
TEST



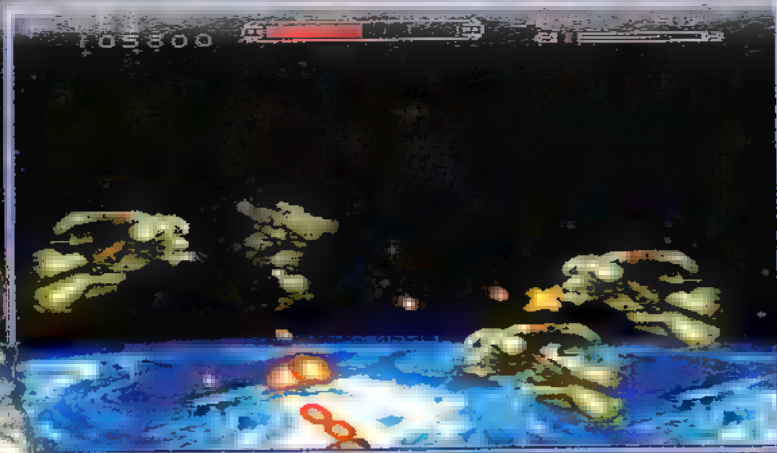
# CYBERNATOR

Gundam, si vous connaissez, vous êtes très forts... Normal c'est un dessin animé qui n'est jamais sorti en France. Et si je vous en parle, c'est que Cybernator est un jeu d'action de Konami qui s'en inspire ! Comment je sais ça ? Ben on est pas japonais, oui ou non ! Enfin bon, ça débarrasse enfin sur Super Nintendo et ça va faire beaucoup parler de lui... A coup sûr !

L'histoire est simple : vous faites partie de l'équipe qui a été désignée pour éliminer l'ennemi qui menace la Terre. Votre rôle est principalement de combattre l'ennemi à bord d'une mecha dernière génération et de réaliser des missions brillantes. Ça va être dur. Vous combattez il y a une dizaine d'années. Les tirs sont très précis et shootez l'adversaire avec vos armes à feu et z'êtes et d'autres...



Vous êtes cerné par des tas de petites machines mais grâce à votre agilité, vous saurez vous en sortir très facilement.



Mieux vaut contourner ces gardes pour, plus tard, les prendre par surprise et leur réchauffer un peu la carcasse...

ramasser le chemin. Les aires de combats sont très différentes (et les missions s'enchaînent les unes après les autres car le scénario de jeu est très riche). Elles vous sont très bien expliquées avant de les affronter et il faut détruire des machines, soit il y a un météorite de s'écraser sur la terre, dans des bases, etc... Souvent vous serez à combattre un homme, en fait le chef des affreux et vous

Attention : des tas de petits ennemis arrivent en traîtres, et sont capables de vous pomper un max d'énergie. Requ ? Repos...

Cette jolie demoiselle est votre fiancée et la personne chargée de vous communiquer les informations dont vous avez besoin depuis le vaisseau mère.



Comme elle est en fait un petit message au bas de l'écran, et en même temps vous pouvez voir la tête de votre ou celle qui vous parle. Elle est très mignonne mais je n'ai rien à lui enlever : grand effet labiale.

mesurez lui

Vous rencontrez une première fois cet ennemi qui quand vous l'aurez bien amoché, cartonnez, et fait comprendre qui vous êtes, s'enfuira, simplement!



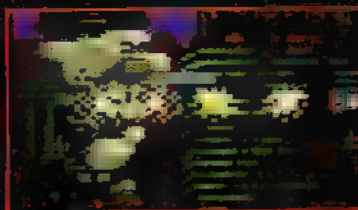
Il faut impérativement détruire tout ce qui se présente à vous pour réussir la mission... Sinon, tout sera à refaire.



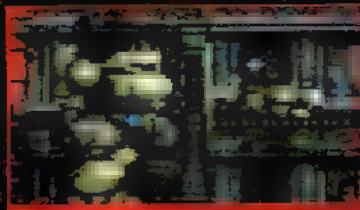
# LES ARMES FATALES!



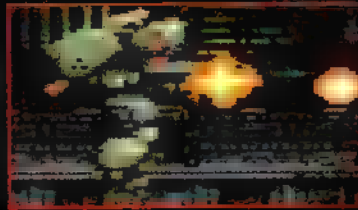
Un laser qui transperce tout!



Des missiles longue portée...



Un coup de poing percutant

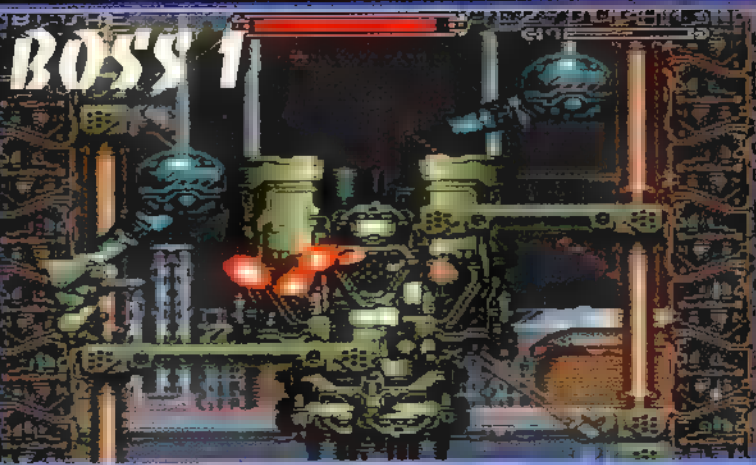


Une canon très affecé.

## LES BOSS'S

### THE BIG BOSS'S

Pour un big boss, c'est un big boss!  
Conseil : il faut le détruire petit à petit en ramassant ses petits boss.



Le premier grand ennemi est assez facile à vaincre et va vous mettre en forme avant le plot de résistance qui ne va pas tarder.

tous les musiques et de plus l'action est toujours présente et combative à bord de votre robot est une sensation unique. Des fois vous verrez des petits bonus qui apparaissent : ce sont en fait les ombres des vaisseaux adverses qui vous avez détruits, et ça vous récompense encore plus de progresser au jeu.

Il faut dire aussi que la jouabilité est excellente ; tous les boutons de votre joystick sont utiles et il n'y a jamais un bouton qui ne fait rien. Si l'on fait gaffe, on peut aussi obtenir une petite récompense : votre position et vous pouvez l'atteindre. Avec des actions très complètes, le tout est excellent et le jeu est grand. C'est vraiment une très bonne expérience de jeu.

David Taborda



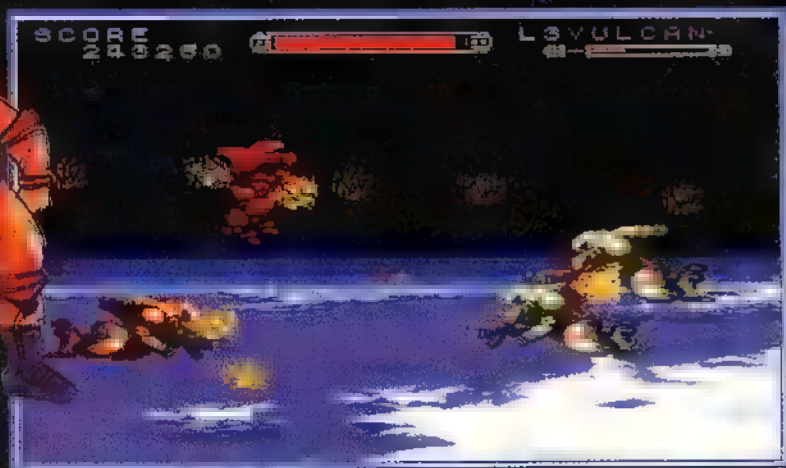
Une belle machine de guerre qui sort de la roche pour faire de vous de beaux confettis.



## EN VRAC!!!

Le jeu comporte un nombre d'ennemis impressionnants, qui ont chacun une particularité propre, des points forts et des faiblesses, mais que vous éliminerez au fur et à mesure.

Attention au bras de cette étrange machine qui veut vous dire bonjour en essayant de vous percuter le plus fort possible. A mon avis, je ne lui tendrai pas la main!



Vous rentrez dans l'atmosphère et vous êtes subitement attaqué. La bataille est féroce, mais vous êtes en dur à cuir qui en a connu plus d'une.

## ROBOT MULTI-FONCTIONS

- V : TIR
- B : SAUTER
- A : "BOOST"
- R : BOUCIER
- START : AFFICHAGE DE LA "MAP"
- L : MAINTIEN DU TIR DANS LA DIRECTION VOULUE



### ARCADE / ACTION

#### KONAMI - 1 JOUEUR

Un jeu de genre ! C'est beau, l'action (et de la bonne) à tous les niveaux. Un quel !

GRAPHISME	91%
ANIMATION	90%
SON	92%
JOUABILITÉ	94%
DURÉE DE VIE	87%

## INTERÊT 93%



450

550

TEST

# KIRBY'S ADVENTURE

BONIS DE RÊVE



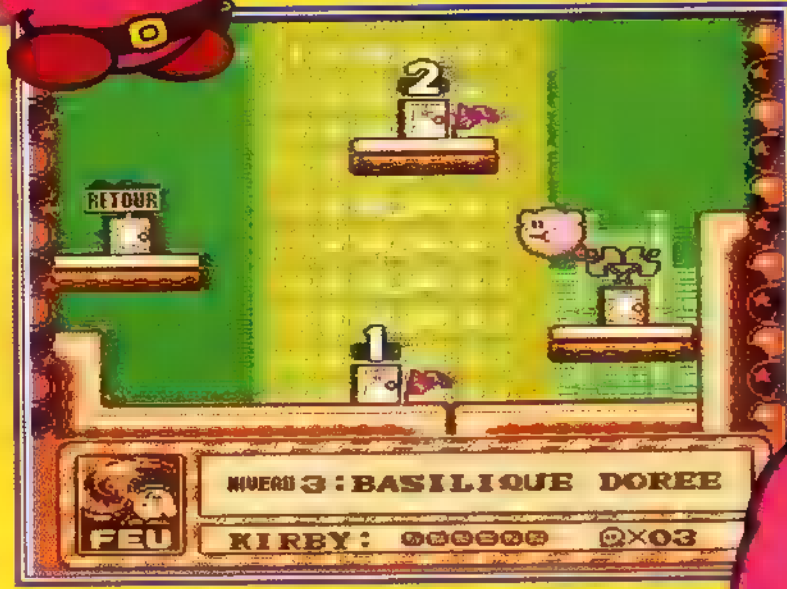
1 : Ceci est une étoile de Warp Zone. 2 : tu attraperas ce truc en bousillant les boss. 3 : cette bouteille te donne deux unités d'énergie. 4 : ce bonus parle de lui-même. 5 : Le "M" te redonne ton énergie. 6 : ce hochet te rend immortel pendant un court moment.

Si je vous dis qu'à des années lumière de la Terre, sur une toute petite étoile, se trouve le Pays des Songes, et qu'un jour les rêveurs se réveillèrent sans avoir rêvé (horreur, enfer et damnation !) et que, irrités, ils s'exclamèrent "il a du arriver quelque chose à la frontière des rêves", et qu'en plus ils découvrirent que l'ignoble Dadidou était le responsable, et que de ce pas Kirby le plus courageux d'entre eux décida de retrouver les sept morceaux du sceptre étoilé... Est-ce que vous me croyez ?

**B** en vous avez intérêt, et pas le choix ! Kirby est une petite boule rose qui à l'étrange capacité de pouvoir aspirer tous ses ennemis afin de les recracher ou encore pour leur voler leurs pouvoirs. Chacun de ces sept niveaux à traverser est en fait une énorme map comportant plusieurs portes différentes. Les portes numérotées sont des niveaux à scrolling tantôt



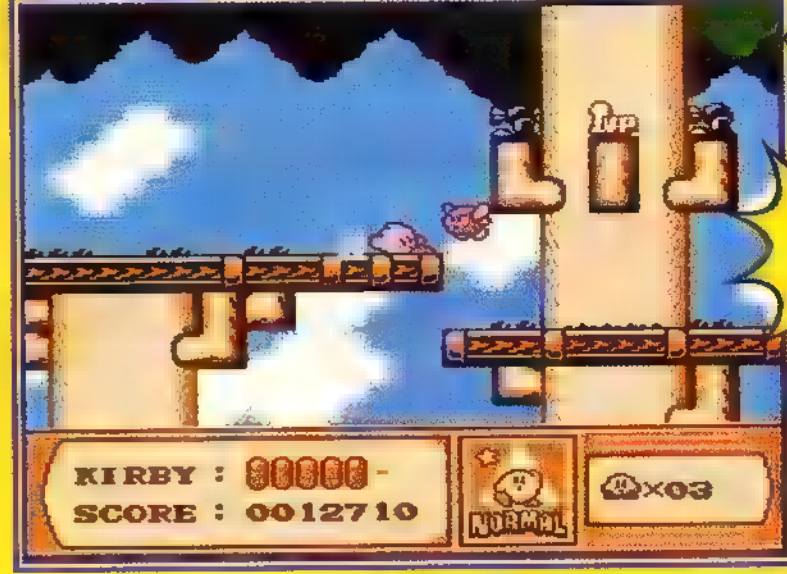
Voilà l'un des trois bi-motocycle, origines de "le bob" le héros de la trilogie, une sorte de cheval qu'il fonce dans très rapide.



Voici un morceau de la map du niveau 3. Les portes chiffrées amènent à des niveaux. La porte à droite vous amène dans une arène.

Le voici, c'est bien lui, c'est le dernier boss du jeu, celui dont dépend la libération du pays des rêves.

horizontal, tantôt vertical, tantôt les deux, dans lesquels Kirby devra se frayer un chemin tout en avalant ses ennemis et en découvrant quelques passages secrets (ceux-ci pouvant agrandir la map principale !). Croyez-moi quand je vous dis qu'il y a aussi des portes comportant des bonus stages assez marrants comme un duel au soleil complètement délirant ! D'autres comportent des pouvoirs



Kirby se prend vraiment pour Strider ! Il exécute sous nos yeux une superbe glissade afin de s'approcher plus rapidement du 1up.

## KIRBY AU(X) POUVOIR(S) !



1 : POINT PARAPLUIE POUR DESCENTE FACILE ET PAIN DUR TRAPPAZ. 2 : JOLIES ÉPINES POUR PIQUAGE DE TOUTES LES ENNEMIS. 3 : KIRBY LA TUPIN BOUBOULE. 4 : FAIT MON MON COCO, UN SERT À ENRI MAIS C'EST VERT. 5 : ENERVATION POUR FLAMBÉE FLAMBANTE GARANTIE. 6 : DECOUPAGE AVEC UNE ÉPÉE LASEROÏDE, UN STRIDER. 7 : TRANSMISSION EN BOULE DE FEU POUR FAIRE TOUT RISQUE. 8 : GLAÇAGE ASSURÉ POUR RETOURNER L'AMBIANCE FACILEMENT. 9 : PUNILLON DES ENNEMIS POUR ENRI. 10 : PIGOUU, LE LASER ! 11 : OHHH, UN BOUTON LASER ! 12 : HHHH, LE GROS MARTEAU.



# LES "BOSS" DE KIRBY



**BOSS 1 :** Un gros arbre que l'on a déjà vu sur game boy mais qui est toujours aussi méchant.

**BOSS 3 :** Confrontation contre le Soleil et la Lune, original non ?



**BOSS 2 :** Un petit gars avec ses patins à roulette et sa casquette



**BOSS 4 :** Ce gros nuage me rappelle un boss de ghouls'n ghosts



**BOSS 5 :** Ce shbloutz te fraiera un chemin dans des cavernes.



**BOSS 6 :** Ce petit nain t'attaquera avec son épée

**BOSS 7 :** on croit qu'il est méchant, mais en fait il est gentil, simple non ?



directement aspirables par Kirby ou encore des Warp Zone permettant de retourner aux niveaux déjà visités. Il faut me croire quand je vous dis qu'une fois toutes les portes numérotées réussies, la porte du boss apparait pour laisser Kirby y pénétrer. Ces boss sont pour le moins assez marrants comme par exemple un gars sur patin à roulette qui dessine des ennemis, le soleil et la lune, un arbre géant...

Les divers niveaux en sont longs et comportent de nombreux pièges. Kirby d'ailleurs pourra aspirer de l'air afin de voler dans les airs (croyez vous qu'il ne manque pas d'air ?), mais même s'il peut passer les trous facilement, il

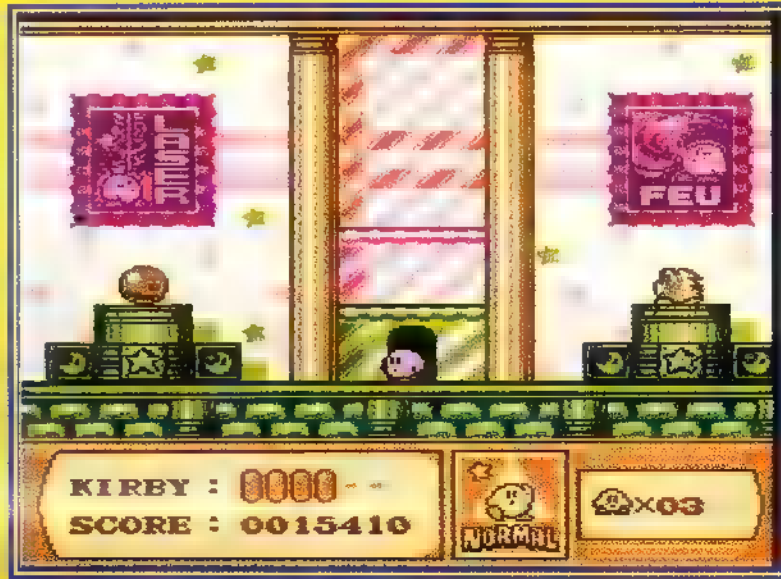
devera tout de même faire attention aux murs hennés de pointes.

Sachez enfin que la réalisation du jeu Nes est un exemple de perfection. Les graphismes possèdent des couleurs vives et bien choisies et la possibilité de changer de pouvoir à tout moment rajoute un plus indéniable.

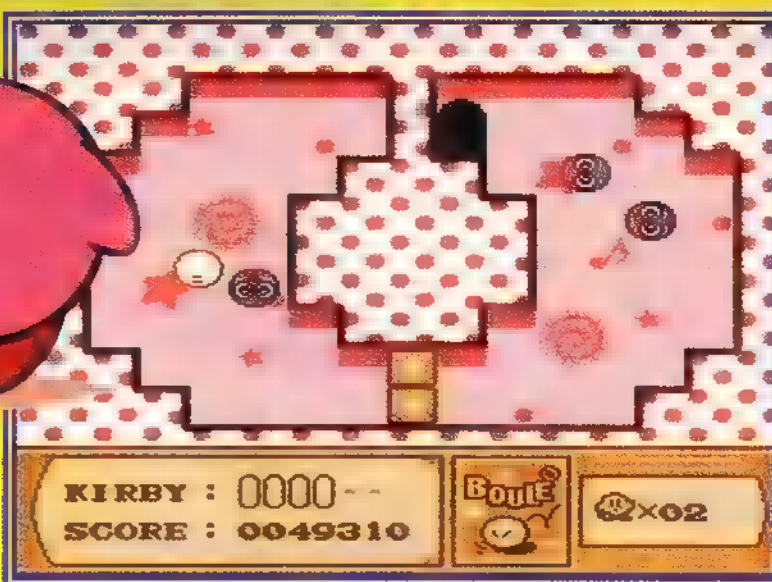
Prouesse technique ici la tour tourne d'une superbe façon comme dans Nébulus ou Super Ghouls'n Ghosts

Côté son, HAL ne nous déçoit pas avec des airs super sympa que Hong fredonne toute la journée. En plus, le jeu est entièrement traduit en français : du bon boulot ! Et, attention la cerise sur le gâteau, des sauvegardes automatiques et ce, pour trois joueurs différents ! Alors vous le croyez maintenant que ce jeu est une délicieuse merveille ?

Lionel ??



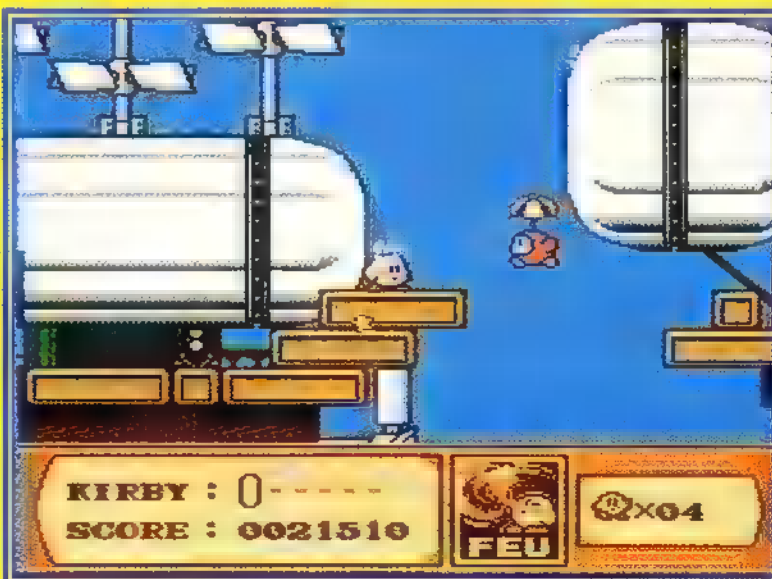
N'hésitez pas à faire un tour dans les musées pour trouver une nouvelle transformation.



Jeu ! Dans ce beau décor essayez de retrouver Kirby. Pas facile quand il s'est transformé en boule.



Kirby se ballade dans une grotte. Si jamais il avale le gars en bas il sera armé d'une épée à en faire palir Luke Skywalker.



Dans le niveau des dirigeables, Kirby y devra faire attention aux chutes qui pourraient être mortelle.

**ARCADE/ACTION**

**NINTENDO - 1 JOUEUR**  
Personnage original, système de pouvoirs original, graphismes originaux, que de l'original que du tout bon !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	90%
SON	87%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	92%

**INTERÊT 93%**

300 400

# BIDOUILLES

Cette rubrique vous

est présentée par

## SCOREGAMES

17 rue des écoles - 75005 PARIS

Tel : 16 1 43 290 290

● **AXELAY** Super Nintendo  
Pour obtenir des vies infinies, faire la pause pendant le jeu, enlever la pause puis la remettre. Faire select, haut, bas, gauche, droite, Y, B, A, X puis enlever la pause. Si le cheat a fonctionné, vous devriez voir "mutek" s'inscrire à la place du tableau des vies restantes.

● **PILOTWINGS** Super Nintendo  
Passwords pour accéder aux premiers niveaux :  
niveau 2 - 985206 niveau 3 - 394391  
niveau 4 - 520771 hélicoptère 1 - 108048  
niveau 6 - 400718 niveau 7 - 773224 niveau 8 -  
165411 niveau 9 - 760357  
hélicoptère 2 - 882943

● **MAGIC SWORD** Super Nintendo  
Aller dans les options sur exit. Avec la deuxième manette faire L+Start, en même temps sur la 1ère faire Start.

● **FINAL FIGHT** Super Nintendo  
L+Start à la page d'intro=tableau d'options.

● **SUPER OFF ROAD** Super Nintendo  
Continues infinis : sélectionner le mode deux joueurs. Si vous jouez tout seul, laissez le deuxième véhicule à l'abandon et vous terminerez toujours au moins troisième.

● **ANOTHER WORLD** Super Nintendo  
tous les codes : clld, xddj, klfb, bflx, tbb, txhf, ckjl, lck

● **U.N. SQUADRON** Super Nintendo  
Pour battre le boss final, envoyer directement des bombes au napalm sur le cœur du vaisseau.

● **SUPER STAR WARS** Super Nintendo  
Au début du jeu, appuyer simultanément sur Y, B, X, A et start. On arrive à un sound test. Retourner au jeu et répéter deux fois la manipulation. Un texte vous indiquera les différentes manipulations que vous pourrez alors effectuer (pour mémoire : X, B, B, A, Y pour obtenir 5 continues, Y, Y, X, X, A, B, X, A pour obtenir l'épée laser. Eteindre la console et effectuer ces codes. S'ils ont fonctionnés, on entend alors un cri de java.

● **SUPER OFF ROAD** Super Nintendo  
Pour sélectionner le level : Au niveau de la page titre, maintenant le bouton R appuyé, faire neuf fois haut. Vous entendrez un bip. Commencer à jouer puis faire pause. Maintenir R et A ensemble et appuyer sur select. Utiliser haut et bas pour choisir le niveau.

● **TOP GEAR** Super Nintendo  
tous les codes en mode Championship :  
educated, oil cloth, wreckage, caracole,  
epyllion, glucagon, keelson.

● **BATTLE CLASH** Super Nintendo  
Page d'intro : L+select=jeu plus dur.

● **BATMAN 2** Nintendo  
tous les codes : mdrr, nmil, nwkl, lgza, gptw,  
gnyf, khcn, qgvn, wbzt, fhg, ckqg, gpzt

● **ADVENTURE OF LOLO 2** Nintendo  
nouveaux levels : entrer un de ces mots de passe :  
PROA, PROB, PROC, PROD

● **BATTLETOADS** Nintendo  
Vies Sup : à la page titre, bas puis A, B, start. Vous entendrez une explosion et vous aurez six cœurs au lieu de trois. Vous pouvez aussi faire ceci en mode continue.  
Pour chevaucher le dragon vers la fin du premier niveau, tapez le maréchal ferrant qui vous donnera une épée. Utilisez l'épée pour tuer le dragon. Se mettre dessus et appuyer sur A. Pour le contrôler : B pour cracher du feu, A de manière répétitive pour voler.

● **BATMAN** Nintendo  
Pour vaincre le premier boss (Killer Moth), se mettre à gauche de l'écran sans bouger. Rester entre les deux éclairs et lui envoyer les batarangs dans les gencives quand il fonce sur vous.

● **CASTLEVANIA** Nintendo  
Après avoir vaincu Dracula (lorsqu'apparaît le monstre blanc), saisir la bombe à gauche de l'écran et l'utiliser en même temps que le fouet contre le monstre. En ce qui concerne la mort, il faut posséder les doubles ou les triples boomerangs.

● **BART SIMPSONS VS SPACE MUTANT** Nintendo  
Petite salle secrète : dans le troisième niveau, il faut se laisser tomber dans la bouche de la tête de Krusty (le clown), et sauter une fois sur place. On arrive alors directement dans une salle remplie de pièces. Attention toutefois en ressortant car il y a une plateforme qui s'écroulera.

● **KUNG FU** Nintendo  
Si vous tuez tous vos ennemis jusqu'au douzième. Celui là, il faut l'éliminer avec un coup de pied en extension : 5000 points de bonus. Si le douzième apote de la mort est un lanceur de couteau ou un Tom-Tom, passer votre chemin.

● **BUBBLE BOBBLE** Nintendo  
Pour voir la vraie fin dans ce jeu, dans la 99ième chambre, rapidement prendre la boule de cristal. Se laisser tomber du milieu du haut de l'écran et tuer le garde puis aller rapidement à la porte qui vous mènera au niveau A-D (en fait, le niveau 100). Dans ce dernier

niveau, prendre la "Drug of Thunder Jor" en haut. En tirant dans les murs, les bulles se transformeront en éclairs, seuls capables d'enlever de toucher Grommit.

● **SUPER MARIO 3** Nintendo  
Dans la mini forteresse du premier niveau, arrangez-vous pour être en Mario raton laveur et envolez-vous au dessus de l'écran, juste avant la première porte et vers la droite. Quand vous ne pourrez plus avancer, appuyez sur haut, vous arriverez alors dans une salle où vous trouverez une flûte.

● **ALPHA MISSION** Nintendo  
Dans les endroits où il y a beaucoup de Yakuutos 551, il faut se servir de la barre de feu ou du champ de force. Pour tuer Hekaterian, il suffit de lui mettre la barre de feu sur l'œil et de suivre ses mouvements pour éviter ses projectiles qui seront arrêtés par la barre de feu.

● **CRACK OUT** Nintendo  
niveau 4-10 : NOBCZ2.CW5103  
niveau 4-11 : NOBCZ3.DWK503

● **DUCK TALES** Nintendo  
Vies infinies : allez dans les mines africaines et vous serez instantanément transporté en Transylvanie. Trouvez deux vies sup. Revenez au miroir près du début du niveau, sautez par dessus le coffre pour ne pas prendre la clef puis revenez aux mines africaines pour recommencer.  
Stage Bonus : acceptez un voyage retour à Duckberg quand le cinquième chiffre en partant de la droite de votre score est 7 (ex: 75000).

● **IKARI WARRIORS** Nintendo  
Continues : appuyez sur A, B, B, A avant l'affichage du Game Over.

● **THE LAST NINJA** Nintendo  
Invincibilité : allez à l'écran des password et utilisez tous le H sauf le quatrième qui devrait être le chiffre 0.

● **MARBLE MADNESS** Nintendo  
Pour avoir plus de temps, sélectionnez le jeu à deux joueurs quand vous jouez tout seul et finissez le premier niveau. On vous donnera plus de temps pour le prochain niveau.

● **MISSION IMPOSSIBLE** Nintendo  
level 2 : HMPR level 3 : KMWV level 4 : XDJ  
level 5 : TVJL level : QBYZ

● **THE PUNISHER** Nintendo  
25 bazzokas : niveau du wanted, tout en maintenant les boutons A et B, faire A, B, B, haut, haut, gauche, bas, A et A sur la deuxième manette. Un beep confirmera le succès de la manip.

● **KIRBY** Game Boy  
page de présentation : faire haut+A+Select=jeu plus dur ou Bas+B+Select=tableau d'options.

● **CASTLEVANIA 2** Game Boy  
tous les codes : G=bougie, C=cœur, B=boule, R=rien.  
GCCB, CCCR, CCBR, CBGR, CGBB, BCGC  
CCCC=sound test.

● **THE AMAZING SPIDERMAN** Game Boy  
Pour passer brillamment le cinquième niveau (celui où il faut escalader des murs) appuyer continuellement sur A pour sauter puis haut pour s'accrocher au mur puis de nouveau A et ainsi de suite. De cette manière, vous pourrez grimper au mur tout évitant vos ennemis.

● **CASTLEVANIA** Game Boy  
Vies Sup : entrer en mots de passe, deux bougies et deux cœurs et vous obtiendrez neuf vies sup.  
mots de passe :  
palais de cristal : rien, bougie, cœurs, cœurs  
Rock Castle : bougie, cœur, cœur, boule de crystal  
Plant Castle : bougie, cœur, boule de crystal, boule de crystal  
Cloud Castle : cœur, cœur, boule de crystal, rien  
Final Showdown : boule de crystal, cœur, bougie, cœur.

● **GARGOYLE'S QUEST** Game Boy  
mot de passe pour la dernière zone : KKKK KKKK

● **GOLF** Game Boy  
Si vous jouez un mauvais coup, appuyer sur A,B, select et start avant que la balle ne s'immobilise. Cette manip va arrêter le jeu mais grâce à la pile interne, vous

recommencerez juste avant votre dernier coup.

● **KIRBY'S DREAMLAND** Game Boy  
Energie supplémentaire : sur la page titre, appuyer sur bas, select et B en même temps.  
Changement de difficulté : toujours sur la page titre, pour jouer en difficulté plus élevée, appuyer sur up, select et A en même temps.

● **NEMESIS** Game Boy  
Plus de vitesse et un bouclier : faire la pause pendant le jeu et appuyer sur cinq fois sur B et cinq fois sur A. Enlever la pause  
Pour obtenir toutes les armes, faire pause pendant le jeu et appuyer sur haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, start.

● **PARODIUS** Game Boy  
Faire pause pendant le jeu et appuyer sur haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B et A et vous obtiendrez toute une série de nouvelles armes.

Lorsque vous naviguez dans l'espace, faites la pause, puis haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B et A pour obtenir tous les "power-ups".

● **PRINCE OF PERSIA** Game Boy  
Pour atteindre le 13ième et dernier niveau : 77027514

● **PIPE DREAM** Game Boy  
niveau 2 : HABA niveau 3 : GRIN  
niveau 4 : GRIN niveau 5 : SEED  
niveau 6 : GROW niveau 7 : TALL  
niveau 8 : YALI

● **SNOW BROS JR** Game Boy  
A la page titre, appuyer simultanément sur haut, select et B puis appuyer sur start haut et bas pour sélectionner le niveau de départ.

● **SALOMON'S KEY** Game Boy  
Mots de passe :  
1-5 : RQJSJJJ  
1-10 : RYSYJJJ?  
2-5 : JZ4JSJJ  
2-10 : 6ZSYJJ?



# Je m'abonne à BANZZAI



11 numéros + le pin's de Banzzai  
165 F au lieu de ~~185 F~~  
(225 F pour l'étranger)

*IDÉE SYMPA!*  
*As-tu pensé pour ton anniversaire ou pour celui de ton meilleur copain, à demander ou à lui offrir un abonnement à Banzzai.*

3-10 : XZZ7SY88  
4-10 : KZZZY5Y8

■ **TEENAGE MUTANT HERO TURTLES** Game Boy  
Plein d'énergie : pause pendant le jeu et haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A et Start. Ce code ne marche qu'une fois par partie.

■ **TENNIS** Game Boy  
Lors du service, lancer la balle en l'air et manquer le service. Passer en dessous pour que la balle passe à travers votre tête : point gagné !



■ **TRACK MEET** Game Boy  
Mots de passe :  
S. Pastrami : BHCBTWVB  
K. Ninja : GXMBGWRC  
B. Cheetin : TBRBNNQM  
Jack Stro-9p : HHTBSRLR.

■ **BUBBLE BOBBLE** Game Boy  
niveau 1 : VLL1  
niveau 2 : KLL1  
niveau 5 : WLL1  
niveau 7 : JLL1  
niveau 9 : XLL1  
niveau 11 : HLL1  
niveau 13 : ZLL1



■ **BATMAN** Game Boy  
Pour battre Jack, se baisser et tirer dès qu'il s'approche. Sauter de l'autre côté de l'écran et tirer pour le faire tomber dans l'acide. Pour exterminer le premier boss des airs : le canarder jusqu'à ce qu'il s'avise de venir s'expliquer avec vous. A ce moment, passer de l'autre côté et recommencer (à faire quatre fois).  
Pour pulvériser le deuxième boss des airs : éviter et tirer !  
Pour atomiser le troisième boss des airs : il faut éviter les tirs alignés et, dès que les carrés des quatre coins sont en place, il suffit de se mettre à un cinq millimètres de sa visière et de tirer.  
Pour liquider le jockey : tirer deux fois, éviter et tirer (à faire trois fois).

■ **SUPER MARIO LAND 2** Game Boy  
En entrant les codes suivants à la page titre, vous prendrez le contrôle de Mario dans les démos :  
Gate Zone : select tout en faisant haut  
Space Zone : maintenir haut et select tout appuyant sur select  
Macro Zone : haut, a et b tout appuyant sur select  
Turtle Zone : haut et b tout en appuyant sur select

Pas mal !!! C'est d'accord je m'abonne pour 11 numéros. Merci des 10 balles que tu viens de me faire économiser, je les dépenserai ayant une pensée émue pour toi. Ah, j'oubliais..., ne tarde pas trop à m'envoyer mon pin's. J'ai hâte de voir la tête du merlan frit de mes potes lorsqu'ils le découvriront.

Bulletin d'abonnement à renvoyer dûment complété et accompagné de votre règlement à : **Service abonnement Banzzai, 36 rue de Picpus 75012 PARIS**

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : ..... Ville : .....  
Date : .....  
Signature (des parents pour les mineurs) : .....

Je paye par  
 chèque bancaire  
 postal  
 virement postal  
(CCP Paris 1478991020 car j'habite à l'étranger)



## COMPLÈTE TA COLLECTION de magazines

N°1 Super Mario World, F-Zero, Super Tennis	N°2 EPUISÉ	N°3 Final Fight, Joe & Mac, Lemmings	N°4 Street Fighter 2...	N°5 Super Protector, Pilot Wings	N°6 Super Mario Kart, Super Ghouls & Ghost	
N°7 Axelay, Star Wars...	N°8 Actraiser, Addams 2, Super Swiv	N°9 Magical Quest, Spindizzy World	NE CHERCHE PAS LE N°10 : IL N'EXISTE PAS	N°11 Super Star Wars, Nemesis 2	N°12 Parodius, James Pond, Tiny Toons Adventure	N°13 Star Wing, Asterix...

### de cartes "collectors"

Série 1 : Street Fighter 2, Dragon's Lair, Joe & Mac, MacDonaldland, Prince Valiant, Super Mario Kart + 11 cartes spéciales. Série 2 : Chuck Rock, Mickey & Donald, Mickey Mouse 2, Sonic 2, Ecco, Speedball 2, Corporation, Lotus Turbo Challenge. Série 3 : Push Over, Lemmings, Jimmy Connors, Another World, Mister Nuts, Hammerin' Harry, Axelay, Street Fighter 2 (Ryu). Série 4 (N° 25 à 32) : Dune 2, Lemmings 2, Shadow Of The Comet, Dracula CD, Stunt Island, Ultima Underworld 2, Grand Prix World Circuit, Palmarès des jeux vidéo 92. Série 5 (N° 33 à 40) : Alien 3, Prince Of Persia, Rolo, The Rescue, Thunder Force 4, Tasmania, Streets Of Rage 2, Le Menacer, Palmarès des jeux vidéo 92. Série 6 (N° 41 à 48) : BC Kid, Star Wars, Actraiser, Prince Of Persia, Road Runner, Le Miracle, Le Superscope, Palmarès des jeux vidéo 92. Série 7 (N° 49 à 54) : Sleepwalker, Body Blows, X-Wing, Chuck Rock 2, The Legacy, Desert Strike. Série 8 (N° 55 à 62) : Megalomania, Flashback, Krusty's Super Fun House, Gladiators, Defenders Of Oasis, Two Crudes Dudes, Rolling Thunder 2, Side Pocket. Série 9 (N° 63 à 70) : Super SWIV, Protector 2, Mario Paint, Street Fighter 2 (Honda), Super Hunchback, Addams Family 2, F15 Strike Eagle 2, R-Type 2. Série 10 EPUISÉE Série 11 (N° 77 à 84) : Chiki Chiki Boy, TMNT, T2, Risky Woods, Tecmo World Cup, Sunset Riders, Out Run 2019, World Class Leader Board. Série 12 (N° 85 à 91) : Strider 2, PGA Tour Golf 2, Another World, Tiny Toon Adventures, Ex-Mutant, Chakan, Rampart, Klax Série 13 (N° 92 à 98) : Tiny Toon Adventures, Parodius, King Arthur's World, World League Basketball, Micro Machines, Mickey's Dangerous Chase, Street Fighter 2 (Guile) Série 14 (N° 99 à 105) : Master Of Darkness, Superman, Jungle Strike, Fatal Fury, Streets Of Rage, Rainbow Islands, Shining Force Série 15 (N° 106 à 113) : Asterix, Spanky's Quest, Star Wing, Talespin, Tom & Jerry, Top Rank Tennis, Super James Pond, Street Fighter 2 (Ken) Série 16 (N° 114 à 121) : The Flintstones, Mazin Wars, Cool Spot, Mickey Mouse, Micro Machines, Wimbledon, Renegade, Tom & Jerry

### "LA BOITE DES CARTES COLLECTORS"



### CONDITIONS DE VENTE DES CARTES COLLECTORS

1 série : 10 francs	6 séries : 38 francs
2 séries : 15 francs	7 séries : 40 francs
3 séries : 20 francs	8 séries : 45 francs
4 séries : 25 francs	9 séries : 50 francs
5 séries : 30 francs	10 séries : 55 francs
11 séries : 35 francs	11 séries : 60 francs

### CONDITIONS DE VENTE DES ANCIENS NUMÉROS

1 numéro : 15 francs - 2 numéros : 27 francs  
3 numéros : 37 francs - 4 numéros : 48 francs  
5 numéros : 58 francs - 6 numéros : 64 francs  
7 numéros : 73 francs - 8 numéros : 82 francs  
9 numéros : 91 francs - 10 numéros : 100 francs  
11 numéros : 109 francs

Je commande les séries de cartes suivantes :  
série 1  - série 4  - série 7  - série 10   
série 2  - série 5  - série 8  - série 11   
série 3  - série 6  - série 9  - La boîte

Je commande les anciens numéros suivants :  
numéro 1  - numéro 3  - numéro 4   
numéro 5  - numéro 6  - numéro 7   
numéro 8  - numéro 9  - numéro 11  -  
numéro 12  - numéro 13

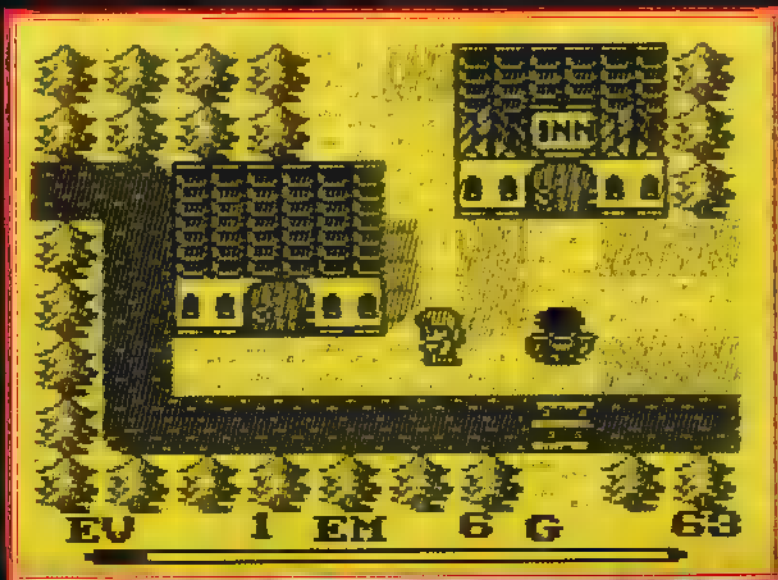
chèque, CCP  mandat-lettre  
 retourner

**La Boutique de Pressimage,**  
210 rue du Faubourg St Martin  
75010 PARIS

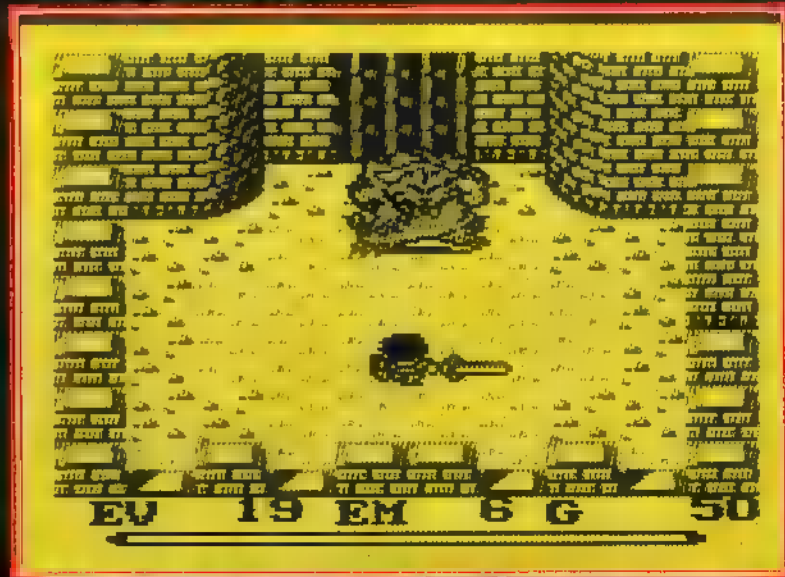
Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : ..... Ville : .....  
Signature obligatoire  
(des parents pour les mineurs)



**Nostalgie quand tu nous tiens ! Ahh les vieux souvenirs... Mystic Quest sorti il y a près de 3 ans au Japon sous le nom de Final Fantasy Adventure. Aaahhh la saga des Final Fantasy, quelles aventures formidables... Et pour notre plus grand plaisir Nintendo qui traduit entièrement le jeu en français, (des fois un peu approximativement...) Mais quel charme !**



En appuyant sur **OK**, vous accédez à ce menu qui vous indique ce que vous avez en votre possession.



Le jeu débute par un combat contre un monstre (sans être dans la terrible histoire qui plane sur la tête du héros).

nombreux sorts. Un héros n'hésitez pas à utiliser ces sorts (apprenus en cours de jeu contre les boss. Mystic Quest est une

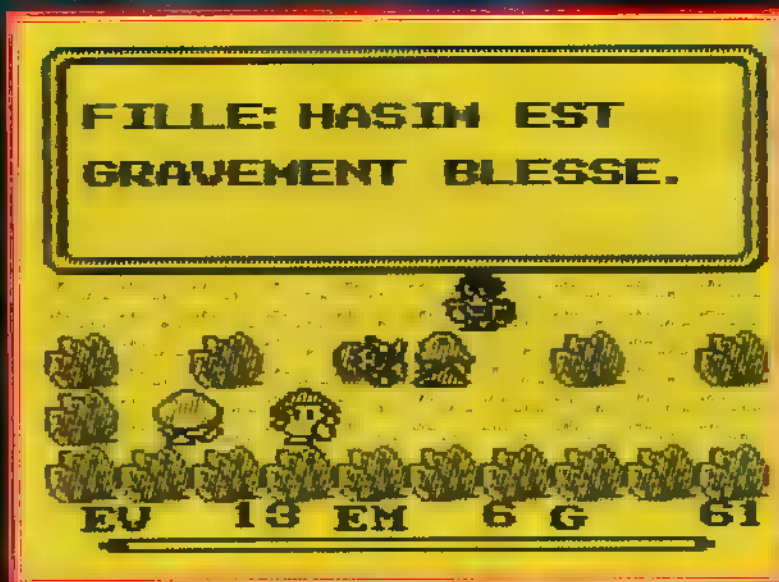
merveille du jeu vidéo. Sans pour autant être un Zelda (même si sur GB il cette cartouche possède une grande variété de sorts de vie exceptionnels ! A posséder ! Lionel Lion Viller

**A**hin ! Quel bonheur de retrouver dans ces belles histoires ! D'ailleurs j'ai mon nom : 4 lettres maximum. C'est pour cela que mon pseudo dans les jeux d'aventure est toujours "Lion" depuis la première fois que j'ai touché à FF. Il faut ensuite rentrer le nom d'une nana, protagoniste féminine dans l'aventure. Je commence en tant qu'esclave du Roi Noir en me battant contre un gros monstre. Soudain, en montant de niveau je choppe le roi noir et son bras droit. Julius en train de discuter de l'arbitrage de Mami, source d'information. Comme c'est pas bien d'écouter au roi le Roi Noir me découvre et me balance dans un royaume. Et là, l'aventure commence réellement !

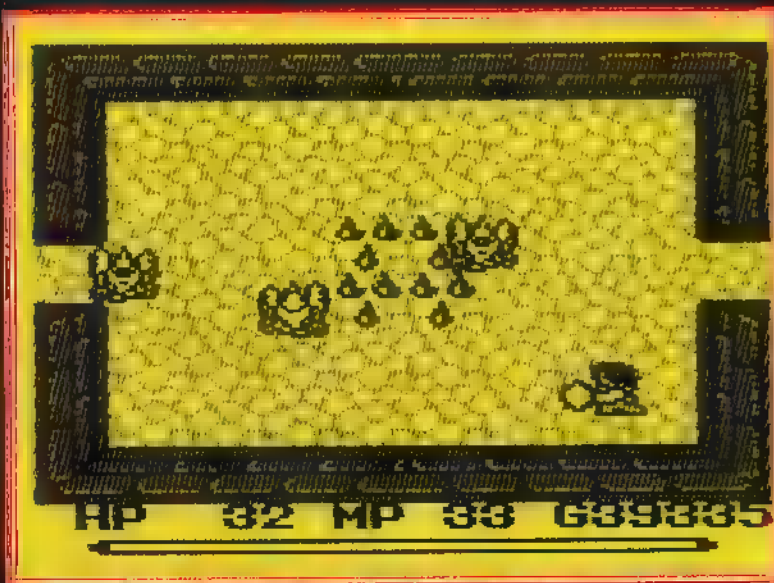
Assage obligé de jeu, les deux villages dans lesquels on peut se régénérer et acheter des armes.

**C'est comment ?**

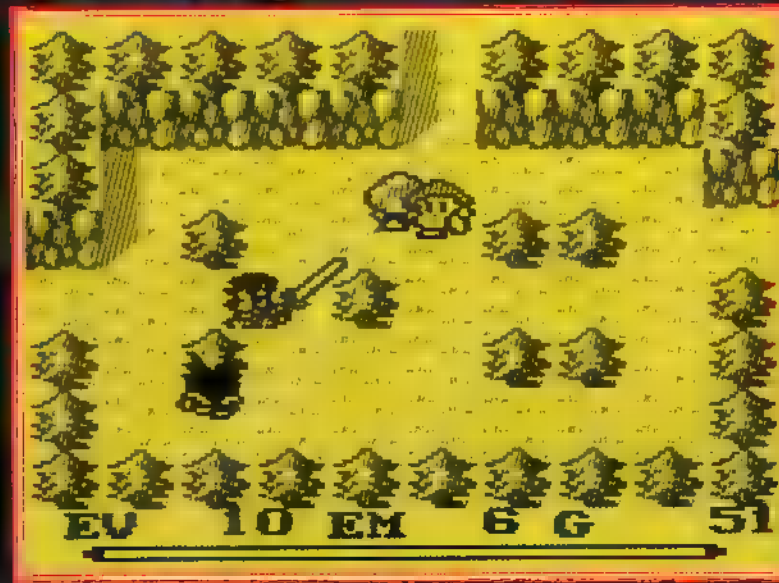
Le jeu est vu de haut ou de côté jusqu'à la fin. Je dirige mon perso qui peut frapper avec son épée ou tout autre arme (qui peut être trouvée ou volée, ou le gain du pognon est tuant mes ennemis. Par la même occasion, j'augmente mon niveau d'expérience, je deviens plus costaud dans le domaine que je choisis : force, volonté, intelligence, magie... Je dois aller dans des endroits et châteaux ainsi que des endroits que je découvre en guidant tout des informations à la même ambiance et non hostile (enfin, pas toujours...). Parmi les endroits explorés il y aura aussi des lieux secrets qui sont des lieux recelant de



Première rencontre avec la fameuse fille. Son sort va vous coûter cher, vous aurez le temps de le voir saigner !



Rude combat dans le dernier château. Le héros ici s'appête à larguer une boule de feu, l'une des nombreuses magies qu'il possède.



La majorité du jeu se déroule en extérieur. Bien sur des moments ont été ajoutés de ci de là pour de se faire un peu de fric et d'expérience.



**RÔLE/AVENTURE**

**ÉQUIPE SOFT - 1 JOUEUR**  
La base même de ce genre de jeu enfin sur votre Game boy et en français ! Tout simplement fantastique !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	83%
SON	92%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	95%

**INTERÊT 92%**

200 300

**TEST**  
BOY

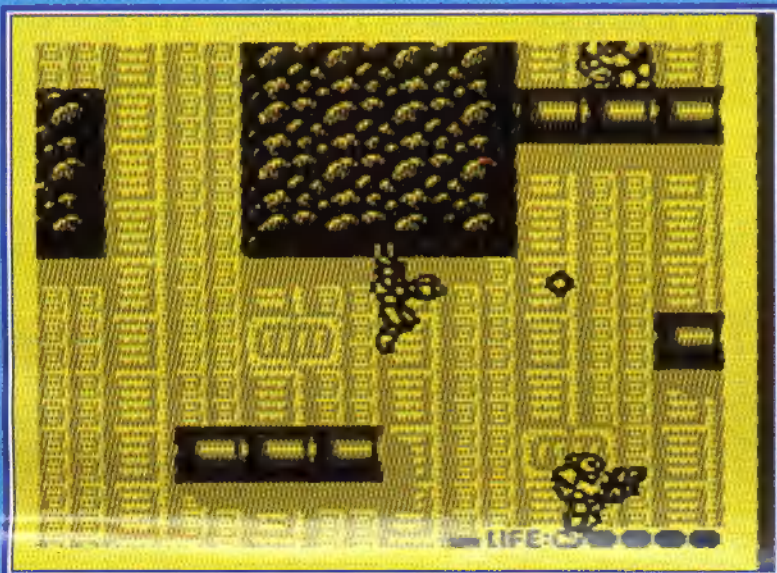
# BIONIC

## COMMANDO

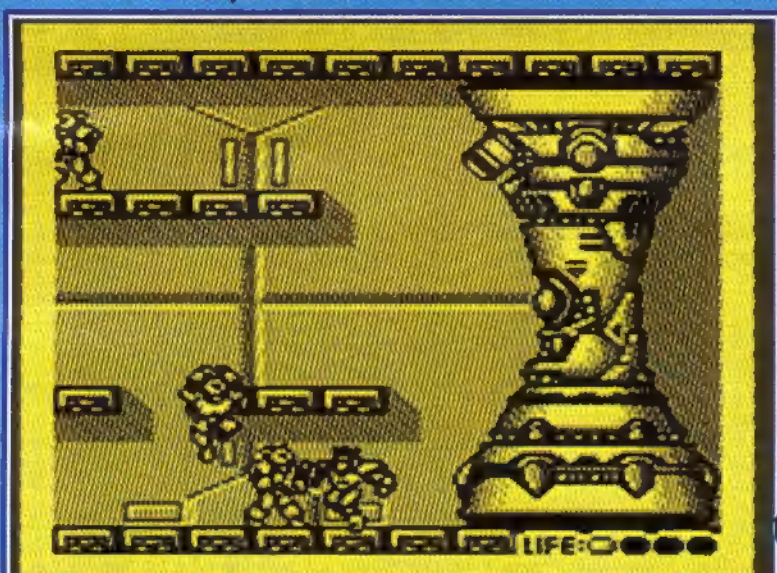
Capcom par ci, Capcom par là, on en voit partout ces temps ci ! Mais pour l'instant on est sur la Game Boy et c'est de Bionic Commando qu'on cause. Bionic ? Parce que le gars, le héros, y peut allonger son bras et s'accrocher partout partout et même jouer à Tarzan. Commando ? Ben oui, on l'a pas envoyé ici pour cueillir des paquerettes. Les copains à délivrer et les ennemis à buter, va bien falloir que quelqu'un s'en occupe !

**B**on on commence, premier niveau, ça castagne à fond, mais c'est tout à fait normal vu que c'est le but du jeu. On tire sur les ennemis (nombreux et tous aussi méchants les uns que les autres) et hop on récupère une petite pastille, et au bout d'un certain nombre de pastilles (pour ceux qui comprennent rien : quand vous en avez mis assez de côté !) pof, de l'énergie en plus, et ça, ça fait du bien ! Alors après, hop, le boss, une sorte de gros pylône avec un shmourtz (définition du Schmourtz : voir les photos !) au milieu, hop le boss il est mort : password ! Après, c'est cool, on choisit son niveau, et on a intérêt à bien choisir car un objet qu'on chope dans un niveau, ben il peut servir dans l'autre : balèze non ?

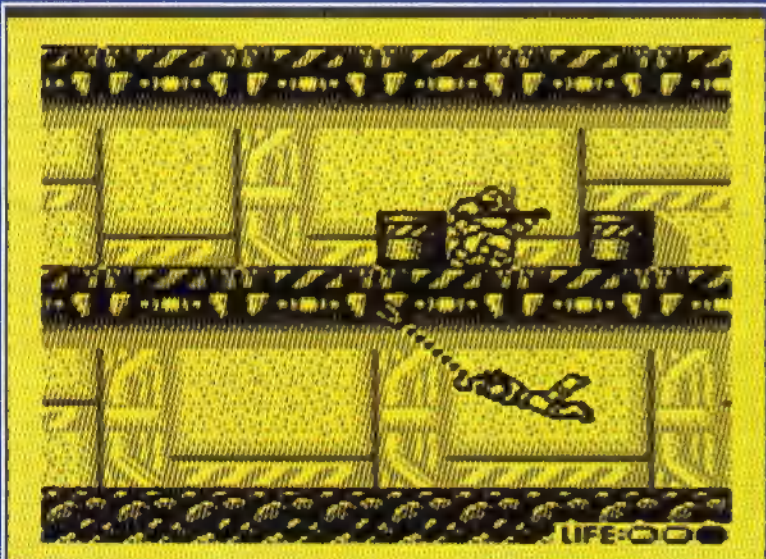
**Et en plus on rigole !**  
Il faut dire qu'on se marre bien dans le jeu, la maniabilité a été étudiée de telle façon que c'est super marrant de manier le petit bonhomme qui bouge sur l'écran. Hop on balance le grappin en diagonale. Flouh ! On se trimbale comme Tarzan (dans des décors plus métalliques quand même !) pour atteindre la plateforme suivante où on shbloutch les ennemis, on chope les bonus, on rentre dans des portes pour "communicationner" avec ses



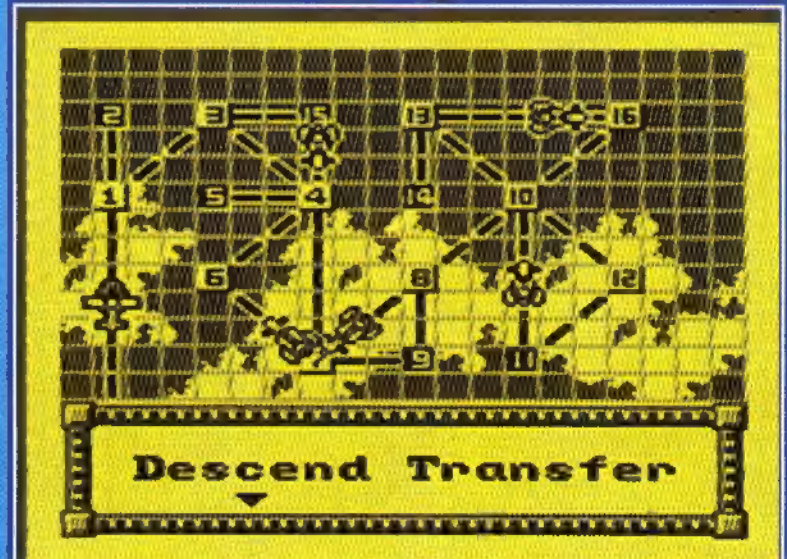
Dangereuse approche ! Wongz est accroché sur le mur alors que le rédac'chef le cherche partout.



Ce gros pilier qui ressemble à un poivrier est en fait un boss que vous rencontrerez souvent dans le jeu.



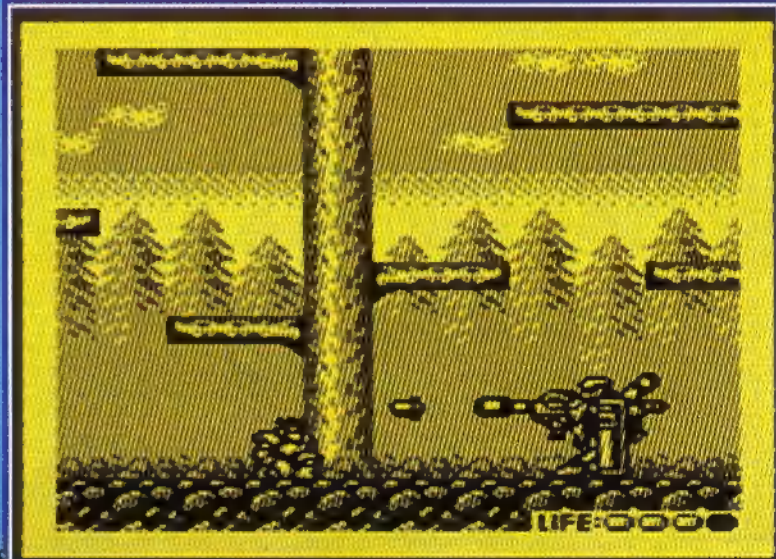
Un mouvement très fun à faire pendant le jeu est de se balancer de droite gauche avec son joli grappin mécanique.



Sur cette carte, vous devrez vous déplacer et choisir le meilleur chemin pour trouver les objets indispensables à votre mission.



On n'hésite pas à contacter ses petits camarades afin d'avoir des renseignements utiles.



Malgré leur armement du tonnerre, les ennemis sont franchement idiots. Ce gros truc n'est pas bien dur à avoir.

potes... youpi, on s'amuse, c'est jour de fête !

**Et puis c'est beau !**  
Et en plus les graphismes, bien qu'ils soient en noir et blanc (normal pour la GB), et ben y sont super biens, très beaux et pleins de couleurs pas colorés (normal, c'est la GB, je répète !) très bien ! Et pis l'animation, y a rien à dire... Mais ch'uis obligé ! Donc c'est du Capcom, c'est du tout bon ! Et alors, histoire de dire qu'il est très bien le jeu, et ben les musiques, ah là là les musiques, ah qu'elle sont vraiment bonnes qu'elles mettent super dans l'ambiance super

bien génial ! Voilà que ce qui devait être dit à été dit, et bien dit ! Que Bionic Comando c'est du jeu en béton armé ! Que c'est très bien, que j'aime bien, super !

Super Lionel génial dément, hop, shmourtz.



### ARCADE/ACTION

**CAPCOM - 1 JOUEUR**  
Les parties stratégiques et recherches augmentent la note de ce très bon jeu d'arcade de chez Capcom !

GRAPHISME	91%
ANIMATION	90%
SON	90%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	92%

**INTERÊT 91%**



200 300





## Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis. Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo. Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!! Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.

Avec Tiny Toon Adventures, les programmeurs se sont vraiment surpassés. Le dessin animé n'est pas loin ! 92 %



Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screens: Super Nintendo Entertainment System

**BANZAI!**

**KONAMI**

La passion des jeux

Pour tout renseignement sur les jeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

**POUR ENTRER A  
JURASSIC PARK  
MIEUX VAUT AVOIR  
SES CARTOUCHES.**



OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1)40539286 · FAX: (1)42279573